# GURPS
# Греция
***Конспективное изложение книги***

**Перевод:**
**Егор Мельников**

# Создатели

**Автор текста:** Джон Ф. Зиглер
Система **GURPS** придумана Стивом Джексоном
**Менеджер по редактуре:** Эндрю Хекард
**Ответственные за публикацию:** Сьюзан Пинсоннелт и Джефф Коук
**Вычитка:** Спайк И. Джонс
**Арт-директор:** Лилиан Батлер
**Картограф:** Шеа Райан
**Менеджер по продажам:** Росс Джипсон
**Внутренние иллюстрации:** Джин Мартин и Шеа Райан
**Передняя обложка:** Джефф Коук
**Игровое тестирование:** команда эти “Colledge Park Immortals” (Майк Колтон, Брайан Дэвис, Эрик Деблэкмер, Ньюбаум Майк, Билл Фрай, Дэвид Хиксон, Рик Кифер, Шон Махэффи, Дэнис Кийоко Ходжинс, Мэри Мельхиор, Джон Робинсон, Хосе Тенембаум и Пол Вульф); Шон Барретт, Доктор Джон К. Биллигмайер, Дрю Биттнер, Мэнди Борнстейн, Шерри Кастонгуай, Мартин Фрис, Роберт Гилсон, Йонас Карлссон, Эрик Кунц, Кристин Морган, Вирджиния Л. Нельсон, Крэйг Э. Онгли и Дэвид Скотт

*Посвящается Сергею Мельникову,*
*который видел, что кроется за пределами ойкумены*

# Содержание


• **Вступление** 4
• **Глава первая:** Жизнь в Древней Греции 6
Аттика 7
Городское правительство 10
Климат и пища 13
Город ночью 15
Повседневная жизнь 17
Греческое общество 20
Богатство и деньги 24
• **Глава вторая:** Героический век 27
Героическая культура 30
Чудовища в исторических играх 32
• **Глава третья:** Классический период 33
Как создавались колонии 33
Век тирании 36
Греко-персидские войны 38
Пелопоннесская война 43
Расцвет македонцев 44
• **Глава четвёртая:** Протагонисты 46
Характерные типажи 46
Одежда 50
Имена 51
Прозвища 53
Примеры характерных достоинств и недостатков 53
Примеры характерных навыков 55
• **Глава пятая:** Боги и море 56
Как изображать богов 56
Пища 57
Античная торговля 58
Срок путешествия 58
Виды кораблей 69

# Вступление

*Спойте мне, музы, танцующие в олимпийских чертогах,*
*О подвигах эллинов, что поражений не знают*
*Ни в славных боях, ни в спорах горячих.*

Древняя Греция. Родина европейской культуры. Колыбель трагедии, философии и науки. Мало какая цивилизация нуждается в представлении меньше, чем Греция. Даже если вы понятия не имеете, чем эллинистический период Древней Греции отличается от минойского или в чём состоят различия между Афинами и Коринфом, вы с детства слышали мифы о подвигах греческих полубогов и войнах за сердца очаровательных женщин.

Книга, с которой вам предстоит познакомиться в ближайшие часы – или дни, – посвящена истории и культуре античной Греции. Хотя большинство современных читателей ассоциирует древнегреческую эстетику исключительно с эллинистическим периодом её развития, подлинная история Древней Греции начинается ещё в 1600 до н. э. и тянется до самого рубежа эпох, наступившего приблизительно в нулевом году европейского календаря. “Традиционная” же древнегреческая культура – какой она осталась в сознании большинства европейцев – берёт своё начало лишь в 800 году до н.э., через восемь столетий после реального зарождения греческой цивилизации.

Говоря простым языком, то, что мы с вами привыкли считать Древней Грецией, представляет собой лишь вершину развития куда более старой, внушительной и поистине неординарной цивилизации.

Приступим?

## Греция и ролевые игры

Едва ли читателю нужно объяснять, как живописные греческие острова, философские школы и войны между городами можно использовать в ролевых играх. В этой книге мы попытаемся сосредоточиться на неочевидных сторонах жизни греков. Мы попытаемся увидеть, как человек мог добиться известности (если не обессмертить своё имя!), занимаясь политикой, войнами и философией. Мы увидим, как греки впервые сталкивались с проблемами, которые человечество решает и по сей день.

В конце концов, с Греции началась европейская цивилизация – какой мы знаем её сейчас. Наслаждайтесь рассветом западной истории. И не забудьте подобрать себе интересную роль!

## Об авторе

Джон Ф. Зиглер – профессиональный писатель-фантаст. Историей он увлекается страстно, но на любительском уровне. Он живёт в Мэриленде с женой и двумя детьми, работая консультантом по компьютерной безопасности.

## Ахейцы, эллины или греки?

Так как называли себя эти “древние греки?”

Строго говоря, в самом начале своей истории у них не было никакого самоназвания. Они попросту не воспринимали себя как единый народ. Гомер

называл таких древних (или, точнее, *древнейших*) греков “ахейцами”, “аргивянами” или “данайцами” – по наименованиям отдельных районов или племён.

Во время греческих тёмных веков, наступивших на рубеже II и I тысячелетий до нашей эры, этим “ахейцам” пришлось бежать в соседние страны, где они и приобрели своё национальное имя – “эллины”. Судя по всему, название это происходит от фессалийского района, который именовался Элладой. Позже греки стали называть Элладой всё своё отечество.

Само же название “греки” было придумано куда позже, когда римляне столкнулись с эллинами в небольшом колониальном городке Грайя на побережье Беотии. Жителей Грайи они стали называть *грайками*. Позже это название они стали использовать и для обозначения всех обитателей славной Эллады.

# Глава первая:
# Жизнь в Древней Греции

Прежде чем мы начнём, стоит отметить, что из всех древнегреческих полисов лучше всего нам известны Афины. Хотя их и нельзя назвать столицей всей древнегреческой цивилизации – например, Коринф и Фивы постоянно боролись с Афинами за торговое и культурное господство над Грецией, а Спарта нередко видела в афинянах своих врагов, – ни один другой греческий город не повлиял на всю эллинскую цивилизацию так, как Афины. В частности, когда мы изображаем стереотипного грека в ролевых играх, обычно мы основываем этот образ на афинских типажах.

Тем не менее, не пугайтесь: мы не станем ограничиваться в этой книге простым описанием афинской жизни. Спарта, Аргос, Фивы, Коринф, Сиракузы – все эти города получат своё рассмотрение в этой книге. Просто не забывайте, что именно Афины подарили Элладе многие философские, политические и культурные изобретения, которые мы сейчас приписываем Греции в целом. А после того, как завоевание Александра Македонского позволило грекам нести свою культуру в другие страны (от Сирии и Египта до Персии и Бактрии – нынешнего Узбекистана), окружающий мир стал понемногу перенимать именно афинский образ жизни.

Итак, Афины.

## Город-государство

Как вы наверняка знаете, на протяжении большей части своей истории греки не воспринимали себя как единый народ. Вся Эллада делилась на регионы, которыми правили полисы, или города-государства. Например, Коринф и Афины, разделённые всего несколькими десятками километров, подчинялись совершенно различным законам и с политической точки зрения представляли собой достаточно разные – даже если и крошечные – государства.

И насчёт крошечных: даже на пике своего развития те же Афины покрывали меньше двух тысяч квадратных километров, а численность взрослого населения не превышала 40 тысяч мужчин (женщин и детей тогда не считали).

Большинство других греческих полисов (к слову, всего их в Элладе было около двухсот) не могли похвастаться и такими цифрами. Среднестатистический полис покрывал лишь десятки квадратных километров, а его численность не достигала и нескольких тысяч мужчин.

Другое дело, что большинство греческих полисов располагались в достаточно выгодных местах – как с точки зрения экономического развития, так и с точки зрения обороны. Многие были окружены горами, реками или даже морем.

Если немного усложнить наше беглое описание, стоит добавить, что чисто технически полис мог представлять собой целый район. Настоящим городом было только одно, по-настоящему крупное поселение в центре полиса. Остальные городки, деревушки и сёла могли находиться в нескольких километрах от стен столицы.

В последний раз следует повторить, что каждый из полисов обладал полностью независимой системой правления. Ни один путешественник не мог ожидать, что в соседнем городе он столкнётся с теми же религиозными празднествами, законами и обычаями, которые были знакомы ему по родному полису.

## Аттика

Афины всегда оставались крупнейшим городом Аттики, или “Длинного берега”. Хотя Аттика и считалась весьма просторной областью, по современным меркам она представляет собой скорее афинский пригород, чем настоящий географический регион. При желании путешественник мог пересечь всю Аттику за день, даже несмотря на наличие нескольких гор и холмов. Визуально Аттика представляет собой достаточно мрачный край с лесами, высокогорьем и слабой, редкой растительностью.

### Агора

Агорами назывались места собраний – то есть, как правило, площади, находившиеся в центре полисов. Все правительственные сооружения располагались вокруг агоры. Если вам как игровому ведущему нужно место для проведения шумной встречи, скорее всего, она пройдёт именно посреди агоры.

Агора практически никогда не стихает: даже вечером здесь слышны голоса мужчин, пришедших поговорить с друзьями, заключить сделки с торговцами или узнать, что думает о текущем положении дел местный политик или философ.

В Афинах агора играет столь важную роль в общественной жизни граждан, что некоторые античные авторы разделяют время суток на “полную” и “пустую” агору: то есть утренние и дневные часы, на протяжении которых все Афины обсуждают свои дела на агоре, и вечер, когда афиняне начинают понемногу расходиться по домам.

Крупнейшими и важнейшими сооружениями афинской агоры считались Булевтерий и Фолос. Первое представляло собой прямоугольное здание со множеством колонн, в котором заседало до пятисот старейшин (к слову, их именовали *буле*, откуда идёт и название всего сооружения). Рассказывают, что перед Булевтерием красовались статуи десяти афинских героев. Фолос же принимал круглую форму: в нём встречались люди, исполняющие указы старейшин.

Все здания находились в юго-западной части агоры. Как и другие афинские сооружения, сделаны они были из белого камня, хотя черепичная крыша принимала красноватый оттенок.

### Стоаи

Стоаями назывались длинные узкие здания с колоннадой по одну сторону. Другая сторона была открыта как для любых горожан, так и для дождя, песка или листьев. Хотя иногда стоаи использовались для проведения религиозных церемоний, чаще всео в них просто встречались для заключения сделок – торговых или любых других. В частности, в знаменитой афинской Стоае Зевса провёл немало свободного времени философ Сократ, который обращался оттуда к своим

ученикам. Впрочем, агору окружали и другие стоаи, многие из которых были украшены фресками, изображающими свершения великих афинских героев.

## Акрополь

Акрополем, или “вышеградом”, называлась небольшая крепость, которая размещалась посреди города и служила убежищем для горожан во время войны. В мирные же дни акрополь посещали для проведения религиозных обрядов, поскольку такой вышеград считался священным местом и чаще всего украшался бесчисленными алтарями и даже храмами. Считалось, что благодаря своему географическому положению подобное место находится ближе к Олимпу.

В афинском акрополе можно увидеть храм Афины Парфены (то есть (“Девы Афины”), который позже станет известен как Парфенон. При храме высится гигантская статуя богини, сделанная из золота и слоновьей кости. Рядом с ним расположен не менее знаменитый Эрехтейон, посвящённый нескольким афинским богам и героям. Наконец, в одной из частей акрополя укрался храм Афины Ники (“Афины Победоносной”). Весь акропольский холм окружает каменная стена, а единственный подъем, ведущий к его вершине с востока на запад, перекрывают врата, известные как Пропилеи.

## Другие важные сооружения

В любом крупном городе найдётся место для бани, гимнасии и палестры.

Бани могли быть как частными, так и общественными. Как правило, греки очищали свои тела, обтирая их маслом и затем соскребая его при помощи специального инструмента, позволяющего удалить мертвую кожу и грязь. В хорошей бане присутствовала и холодная, и горячая вода. Иногда параллельно с очищением тела в банях проходили физические соревнования. Кроме того, атлеты вполне могли продолжать в банях свои упражнения.

Тем не менее, куда чаще спортивными тренировками занимались в гимнасиях и палестрах – особых сооружениях, оборудованных мишенями, кольцами, турниками, а иногда и гоночными трассами для колесниц. Такие места пользовались популярностью у мужчин всех возрастов, и многие приходили туда просто чтобы полюбоваться атлетами или поговорить с другими любителями спорта.

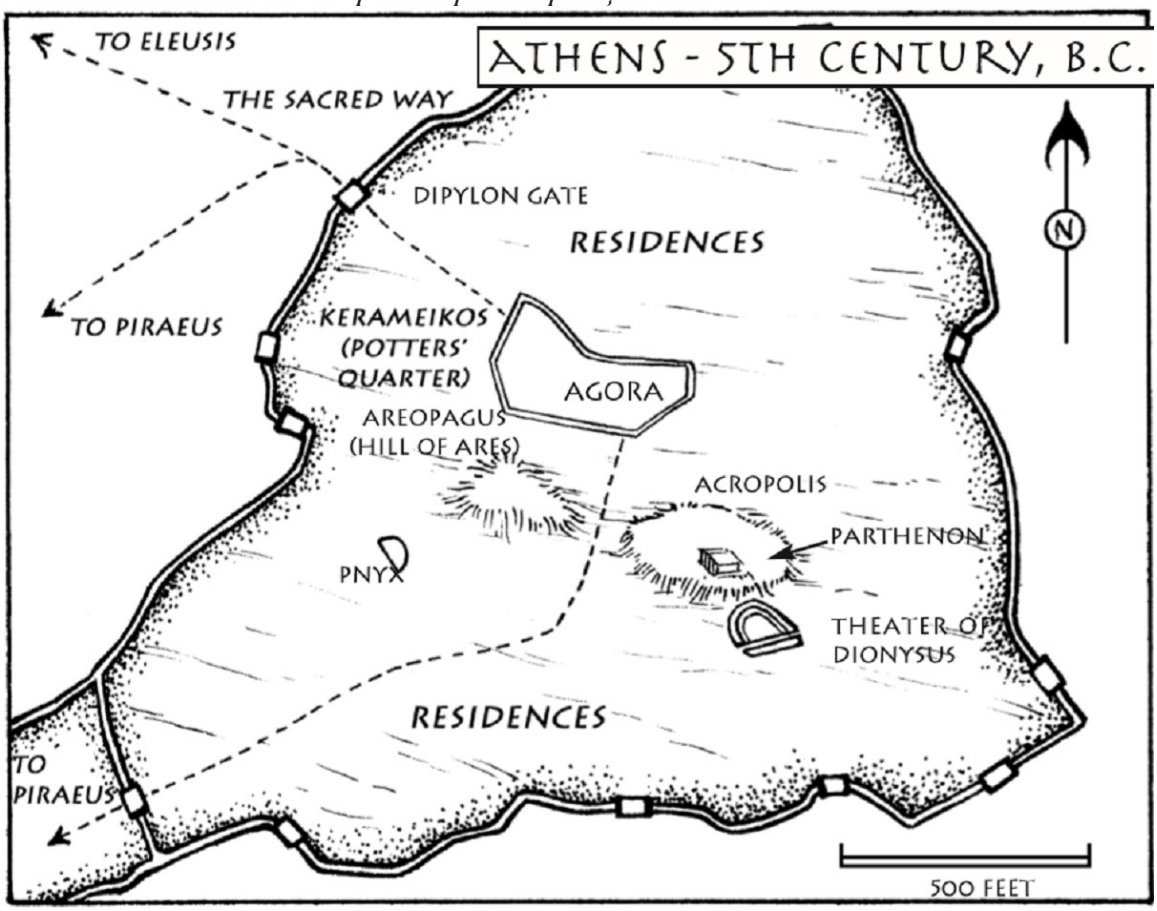
Гимнасии были предназначены для общественного пользования, в то время как палестры могли посещать только представители самых знатных семей. Как и в случае с большинством крупных сооружений, гимнасии и палестры были богато украшены статуями богов или местных героев.

В Афинах граждане посещают сразу две гимнасии, одна из которых расположена в городской черте и посвящена Аполлону Ликайосу (“Аполлону Волкогонителю”), а другая находится в рощице за стенами города и посвящена герою Академу.

Афины могут похвастаться и другими, практически уникальными зданиями: лицеем (или, точнее, *ликеем*) и театром Диониса: просторным открытым амфитеатром к юго-востоку от акрополя. Его каменные сиденья открывают вид на горы и море, которыми зрители могут любоваться в промежутках между спектаклями. Именно в этом театре, рассчитанном сразу на 15 тысяч зрителей,

родилась греческая драма, хотя аналогичные сооружения встречаются и в других крупных полисах Греции.

*Карта Афин образца V в. до н.э.*



# Городское правительство

## Архонты

В Афинах большинством городских вопросов занимались **архонты**, каждый из которых занимался своей сферой деятельности. За суды и поимку преступников отвечал **архонт-эпоним**, по имени которого назывались годы его правления (например, горожане могли говорить, что то или иное событие произошло “во второй год правления эпонима Продрома”). Помогал ему **архонт-басилевс**, который отвечал и за проведение религиозных мероприятий. Третий чиновник, **архонт-полемарх**, следил за состоянием войска.

Ещё шестеро архонтов служили помощниками для трёх вышеназванных: вместе они были известны как **архонты-фесмофеты**. Они же выполняли дела, не находившиеся в юрисдикции трёх основных чиновников. Архонтов переизбирали из года в год, и далеко не каждому удавалось оставаться архонтом дольше одного или, в лучшем случае, *нескольких* лет. Другое дело, что работа архонта считалась трудной и не пользовалась особым престижем.

По иронии судьбы, из-за сравнительной малочисленности античных полисов почти каждый грек хотя бы раз в жизни становился архонтом. Во многих городах вместо голосования архонтов избирали посредством жеребьёвки.

## Астиномы

В дополнение к архонтам, городом управляли астиномы, или “магистраты”. Они следили за соблюдением законов на городских улицах, проверяли товары на рынке, собирали налоги и руководили строительством новых сооружений. Конечно, в этом им помогали и другие, уже совсем малозначимые чиновники: бригадиры, инспекторы и так далее.

Как и архонтов, астиномов чаще всего избирали случайным образом в ходе жеребьёвки. Всего в каждом полисе было десятеро астиномов. В Афинах пятеро из них работали в самом городе, а ещё пятеро руководили портовой работой в Пирее.

## Стратеги

В военное время главным чиновником полиса становился стратегос (или, на более поздний манер, стратег). В дополнение к управлению ходом битвы, стратегос отвечал за проведение переговоров и заключение новых союзов. В крупных городах могло действовать до десяти стратегосов (например, в Афинах их *всегда* было десять).

Номинально стратегосов переизбирали из года в год, причём старались выбирать по одному от каждой знатной семьи. Другое дело, что в мирное время стратегос обладал меньшим авторитетом, чем в годы войны. Впрочем, знаменитый Перикл занимал эту должность полтора десятилетия, что фактически сделало его настоящим афинским "царём".

## Экклезия

Гражданские вопросы решались на совете, который назывался **экклезией.** Поучаствовать в ней мог любой мужчина, достигший определённого возраста (в Афинах – двадцати, в некоторых других полисах – восемнадцати лет). Своё мнение на экклезии мог выразить любой участник, однако решения принимал особый

совет старейшин, известный как *буле*. Экклезия собиралась практически каждый день, хотя, разумеется, интересующие всех вопросы её представители обсуждали реже.

## Типичный греческий дом

Современному путешественнику греческий дом показался бы странным. Внешние стены выглядели как гладкие кирпичные образования, покрытые белой штукатуркой безо всякого вкуса. Украшать внешние стены дома, как правило, было непринято.

Входная дверь вела в основную (рабочую) часть дома, хотя в крупных домах присутствовала и боковая дверь, через которую можно было попасть в особенно грязные помещения. Для гостей и хозяев в этом случае предназначалась лишь главная, основная дверь.

В стенах строители делали специальные оконные прорези для попадания света и воздуха. Большинство домов вмещали сразу два этажа, а сверху накрывались соломенными или черепичными крышами (в последнем случае цвет черепицы почти всегда отличался красным оттенком).

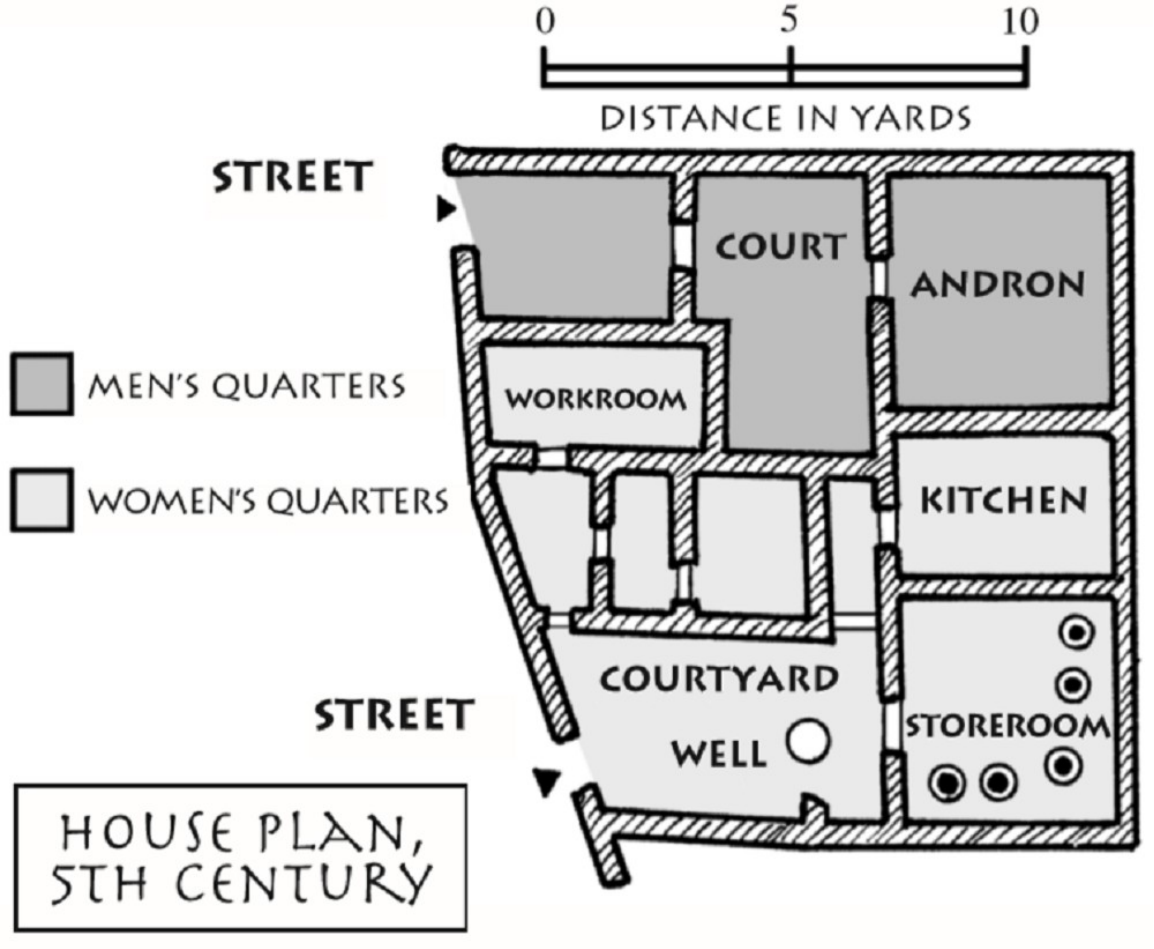
Основную часть дома занимал прямоугольный двор, который вполне мог быть усажен растениями или украшен фонтаном. Крыша над таким двором присутсоввала далеко не всегда. Во двор выходили и все комнаты в доме. В хорошую погоду хозяева проводили основную часть времени именно во дворе.

Впрочем, важнейшей комнатой в доме считался андрон, то есть “мужская комната”. Здесь семья собиралась на ужин или развлекала гостей. Женщины и рабы выполняли свои ежедневные обязанности в специальных рабочих комнатах, расположенных на первом этаже. Женские и рабские части дома строились отдельно и часто располагались в дальней части второго этажа. Они оснащались замками, и при желании хозяин мог запереть рабов и женщин внутри.

Трудно сказать, откуда мошла эта социально-архитектурная традиция, однако большинство греков строили свои дома по одному и тому же плану. Даже состоятельные граждане сооружали практически такие же дома, хотя и украшали их гобеленами или мозаиками. Общая бедность Греции наряду с теснотой её городов исключали возможность возведения особняков и дворцов.

Единственным, хоть и небольшим исключением была вилла: загородное строение, которое обладало похожим планом, но щеголяло несколькими пристройками, а нередко и оснащалось одной или несколькими прямоугольными башнями для обороны.

*Типичный греческий дом в V в. до н.э.*



## Климат и пища

Греческий климат не отличается от такового в других странах восточного Средиземноморья. Лето здесь жаркое и в большинство дней добирается почти до 30° – очевидно, с высокой влажностью. Зимой в Греции редко бывает по-настоящему холодно, не говоря о замерзании воды, которого чаще всего так и не происходит. Конечно же, ситуация в горах обстоит иначе, где можно встретить и снег, и лёд, и подлинные морозы.

Афины почти не знают холодов и дождя, которые считаются редкостью даже в зимнее и осеннее время. И то и другое появляется только к северу и востоку от Афин: например, далеко во Фракии и Македонии даже ливень посреди лета не вызывает у местных особого удивления.

Несмотря на хороший климат, Грецию трудно назвать богатым сельскохозяйственным краем. Эллинам не хватает хорошей почвы и пресной воды, хотя мягкая зима помогает растениям выживать вопреки неблагоприятным условиям. Только ячмень может гордо считаться единственной зерновой культурой, которая хорошо растёт по всей Греции. Похожим образом дело обстоит и с оливками, которые не только едят за обедом, но и прессуют для создания знаменитого масла. В сущности, далеко не один эллинский город добился процветания за счёт обильной торговли оливковым маслом и ячменём. Наконец, там, где это позволяет почва, строятся виноградники – однако представление о Греции как о стране виноделов до сих пор остаётся явным преувеличением.

В большинстве полисов всё кулинарное дело сводится к использованию ячменя, оливок, вина и сыра. В отдельных районах встречаются и другие овощи, но только в ограниченном количестве. В прибрежных районах едят рыбу и морепродукты. В других городах мясное меню в основном представлено мелкими птицами, которых часто фаршируют фруктами или овощами. Настоящее мясо (например, козлятину или телятину) едят только в религиозные праздники после жертвоприношения.

Западные колонии куда богаче основной части Греции, а потому многие колонисты могут позволить себе провиант, которого никогда не знала их родина. Скотоводы выращивают главным образом коз и овец. Крупный рогатый скот и лошади считаются редким и дорогим ресурсом, поскольку хорошие пастбища встречаются только в некоторых районах Эллады. Дорого стоит и древесина, поскольку огромная часть греческой территории лишена лесов.

## Другие города

Афинская демократия широко известна в Элладе, однако на ней одной список систем правления не заканчивается. Большинство других полисов находятся во власти **олигархов**: маленькой клики правителей и богачей, которые решают любые городские вопросы так, как им это выгодно. В некоторых олигархических городах присутствуют небольшие советы простых горожан, похожие на экклезии афинян, но даже в этом случае олигархи только *прислушиваются* ко мнению черни, а не ориентируются на него.

Некоторые полисы живут по законам прошлого тысячелетия, отдавая всю власть **монархам**. В таких городах любые вопросы решает царь, после смерти которого чаще всего выбирается *новый* правитель. Истинное престолонаследие в Греции

развито слабо. В тех случаях, когда власть у монарха отбирают силой, новый правитель становится **тираном**, хотя, несмотря на свой мрачный титул, такой захватчик чаще всего старается действовать в интересах граждан (поскольку на собственном опыте знает, как легко забрать власть при помощи оружия).

Не стоит и говорить, что в Элладе хватает полисов, опирающихся на **демократические** идеалы подобно самим Афинам.

Если вы как ведущий хотите создать свой собственный город или просто не знаете, какая форма правления действовала в реально существующем полисе в определённый век, выберите один из трёх вариантов (демократия, олигархия и монархия/тирания), после чего определитесь с административным аппаратом. Как правило, даже в самом малоразвитом городе существовали должности военачальников, мытарей, судей и религиозных смотрителей.

## Общественные работы

Мало какой из греческих полисов может похвастаться крупным бюджетом – и, к слову, Афины не были в этом отношении исключением. Поэтому в каждом городе существовала должность мытаря (сборщика пошлин), который передавал налоги на финансирование строительных проектов, поддержание храмов, возведение укреплений, пополнение провианта на военных судах или покупку оружия для гарнизона.

Афины при своей сравнительной бедности веками осуществляли самые амбициозные программы общественного строительства. Храмы в акрополе, гражданские здания вокруг агоры, большие театры, длинные городские стены, порт с его необъятными гаванями – всё это требовало огромных денег на поддержание и строительство.

Афинам повезло в том отношении, что они (наряду с Коринфом) считались одним из самых удобных и крупных торговых портов. Сбор пошлин с торговли позволял астиномам пополнять городской бюджет, который хоть и не рос, но, во всяком случае, оставался сравнительно стабилен.

Другим полисам везло меньше, что часто заставляло чиновников или градоправителей повышать налоги на скот, ввоз товаров по суше и другие условия повседневной жизни. Хуже всего дело обстояло в городах тиранов и олигархов, которые могли повышать объём пошлинных сборов без опасения, что их "откажутся переизбирать" в следующем году.

### Литургия

В дополнение к простому налогу, от богатых горожан (особенно афинян) чаще всего ожидалось внесение добровольных пожертвований в городскую казну. Назывались такие пожертвования литургией, и хотя формально никто никогда не *требовал* поддержания этой традиции, многократный отказ от предоставления литургии вполне мог окончиться остракизмом или другими проявлениями недовольства.

## Город ночью

Как и другие античные города, по ночам Афины превращаются в охотничьи угодья для воров, насильников и убийц. Улицы города чрезвычайно узки и неровны. Большинство людей, вынужденных путешествовать по городу ночью, берут с собой факелы или пускают перед собой одного-двух рабов. Благородные граждане прихватывают с собой специальные палки, которые символизируют их статус (на случай, если возникнут проблемы со стражей) и могут послужить средством самообороны.

С игромеханической точки зрения при передвижении по ночному городу персонажи должны проходить проверки Зрения со штрафом от -3 до -10 (больше в случае бега и меньше – при наличии факела). Проверки едва ли следует проходить часто, но их провал может означать, что персонаж оступился, угодил в яму или столкнулся с грабителями.

Портовые города или области рядом с гаванью (например, Пирей рядом с Афинами) считаются особенно опасными из-за большого количества преступников, охотящихся на торговцев и путников. Нарушители знают, что даже в случае гибели чужеземца никто из горожан не станет искать убийцу. Более того, большинство граждан даже не будут знать, что кто-то пропал. По этой причине торговцы стараются передвигаться по городу в сопровождении слуг и охранников.

Не стоит и говорить, что ни один мужчина в здравом уме и трезвой памяти не станет отпускать в ночное путешествие женщин или детей.

В дополнение к опасностям, которые угрожают жизни и кошелькам граждан на улицах, нельзя упускать из виду и возможность ночного нападения на *дом*. Некоторые преступники специализируются на проникновении в плохо охраняемые или временно покинутые дома, где они пытаются украсть ценные вещи или начать подкоп под стены. В последнем случае нарушитель может прокопать себе путь в хранилище прямо под стенами дома и вынести чужое имущество после нескольких часов (или ночей) упорного труда. Неудивительно, что в народе таких преступников прозвали “стеногрызами”.

Что касается стражи, то по ночам улицы патрулируют доверенные рабы, именуемые **скифами**. Впрочем, не следует путать их с конниками из Евразии: своё название они получили из-за головных повязок, ассоциирующихся у греков с этими северо-восточными всадниками.

Скифы путешествуют группами, освещая путь факелами и наводя порядок при помощи дубинок и луков. Если такая группа увидят преступника, она вмешается – однако сами по себе скифы редко ищут неприятностей. Любой, кто столкнется с опасностью на безлюдной улице, будет бороться с противником в одиночку: даже услышав крик в отдалённой части города, скифы вполне могут его проигнорировать.

Наконец, само наличие факелов иногда работает против скифов, поскольку избежать их внимания грабителю *без* факела куда легче.

## К слову о правопорядке

Афинские представления о законе (да и преимущественно греческие вообще) чрезвычайно просты. Если кто-нибудь из горожан знает о совершившемся преступлении, он вправе схватить нарушителя самостоятельно (например, при

помощи слуг и друзей). Если сделать этого он не может, ему дозволяется обратиться к скифам или архонту-эпониму, который, *скорее всего*, согласится ему помочь.

По иронии судьбы, вместо того чтобы нападать на преступника, некоторые граждане занимаются шантажом или вымогательством, обещая умолчать об увиденном взамен на солидное вознаграждение. Некоторые граждане даже становятся профессиональными шантажистами, которых в Греции называют **сикофантоями**.

В случае поимки преступника назначается суд, который известен как **дикастерия**. Руководил им архонт или астином, который проводил жеребьёвку, по итогам которой случайным образом отбиралось несколько десятков обычных граждан. Они слушали показания арестованного и истца, после чего озвучивали своё мнение по судебному заседанию. На основе этих мнений архонт или астином выносил окончательное решение.

В большинстве случаев численность таких "присяжных" не превышала нескольких десятков человек, хотя самые известные дикастерии привлекали внимание сотен граждан. Вне зависимости от конкретного числа слушателей, их количество обязательно было нечётным для избежания ничьей. Например, их могло быть 51, 101 или даже 501 – но не ровно 500.

Поскольку именно от рядовых слушателей зависел приговор обвиняемого, арестованный часто старался произнести как можно более страстную и красивую речь в свою защиту. Умение тронуть сердца простых горожан своего отечества могло спасти от наказания даже отъявленного головореза.

### Наказания

Что касается самих наказаний, то они редко были по-настоящему страшными. В большинстве случаев осуждённого обязывали выплатить штраф в городскую казну или возместить ущерб семье потерпевшего. Иногда преступника бросали в темницу, хотя куда чаще его просто изгоняли из города: мало кому хотелось кормить злодея за собственный счёт.

Казни случались, хотя и были редки. Хотя сегодня Античность принято считать временем тёмным и кровожадным, греки редко заставляли жертв мучиться. Чаще всего осуждённого заставляли выпить настой цикуты, смерть от которого не вызывала боли. Отомстить человеку по-настоящему жестоко могли только в случае самых жутких и тошнотворных злодеяний.

Как обычно, следует оговориться, что суровость наказаний заметно разнилась от полиса к полису. Например, в Спарте злодеев казнили чаще, чем в других полисах, а в некоторых других городах человек мог попросту откупиться от наказания, каким бы суровым оно ни было.

## Повседневная жизнь

Хотя в поздние времена за греками закрепился стереотип, изображающий их как немного ленивый народ, в действительности большинство древних греков проживали жизнь в беспрерывных заботах и тяжком труде. Ленивыми сами греки считали лишь беотийцев, о чём мы ещё успеем упомянуть далее в этой книге.

Идеальным человеком греки считали того, кто полностью независим от окружающих, занимается спортом и многое знает о мире за пределами своего города, но при этом активно участвует в социальной жизни своей отчизны. Отсюда и проистекает такое почтительное отношение греков к философам, путешественникам, атлетам, воинам, мореходам и даже политикам. Большинство же греков были простыми земледельцами или пастухами, которые проводили основную часть своей жизни в сельской местности за пределами больших городов.

В самом городе жили ремесленники, которые часто сбивались в группы и даже основывали небольшие профессиональные районы. Например, одна из частей Афин называлась "**керамейкос**", то есть "квартал горшечников". Сами ремесленники нередко были **метэками** – чужеземцами или греками из других полисов, которые обладали вполне достойной репутацией, но не имели права участвовать в политической жизни полиса.

### Публичные дебаты

И к слову о политической жизни. Хотя может показаться, что за исключением астиномов, архонтов и прочих администраторов большинство греков не должны были владеть ораторскими навыками, культурная особенность всей Эллады заключалась в том, что греки всегда любили искусство публичной речи. Даже простые ремесленники, землепашцы и воины иногда выступали перед толпой с политическими предложениями, обвинениями или возмущёнными речами. Например, план Сицилийской экспедиции во время Пелопоннесской войны стратегосы обсуждали с простыми гражданами на обычных экклезиях.

## Великие празднества

Хотя популярность тех или иных богов и героев могла изменяться от полиса к полису, в целом эллины отличались предельной религиозностью. Атеизм в Греции был практически неизвестен: любые важные мероприятия сопровождались проведением жертвоприношений, а каждая победа или заметное достижение полиса отмечались крупными празднествами.

На самые значимые праздники собирались представители разных полисов, которые демонстрировали богам своё единство (впрочем, с тайным желанием показать олимпийцам и своё превосходство над соседями). Праздники часто сопровождались спортивными и поэтическими состязаниями – и конечно, им беспрерывно сопутствовали жертвоприношения и другие религиозные церемонии.

Путешественники и метэки часто приходили посмотреть на эти шумные празднества, однако им никогда – *никогда* – не дозволялось принимать в них участие. Покровительство олимпийцев должны получить только эллины – и никто другой.

## Симпосии

Время от времени мужчины проводили в своих домах **симпосии** – своего рода “званые ужины”, на которых было принято не только угощаться всевозможными яствами, но и обильно пить. Ходила даже шутливая присказка “либо пьёт, либо уходит”, адресованная гостям, не желающим наполнять кубки вином.

Проходили симпосии в “мужской комнате” – **андроне**. Как правило, андрон представлял собой самую красивую комнату во всём доме, богато украшенную мозаиками, статуэтками, фресками или даже бюстами – разумеется, если хозяин мог позволить себе приобретение этих излишеств.

Гости усаживались на короткие ложи – **клине́**, – которые напоминали современные кушетки. После длительных возлияний гости переходили к проведению строго предписанных ритуалов наподобие пения гимнов Зевсу. Наконец, они выбирали **симпосиарха** – “царя трапезы”, – который решал, чем гости будут развлекаться на протяжении вечера. Примечательно, что в дополнение к прочим обязанностям симпосиарх мог ограничивать объём выпивки для определённых гостей.

Чаще всего развлечением становилась беседа на философские темы, чтение стихов по очереди, танцы и песни или игры в **коттабос**. Сегодня правила этой игры уже не известны, однако предположительно она заключалась в заливании вина в широкий сосуд, в котором плавали крохотные чашечки. Гости старались налить вино таким образом, чтобы струйка попадала на определённую чашку и не касалась остальных. Согласно другим источникам, гости намеренно заливали вино в воду, стараясь сплести брызгами интересный узор. В чём бы ни заключались правила игры в действительности, настоящих мастеров коттабоса знал весь город.

## Театр

Драма по праву считается одним из главных афинских изобретений классического периода. Десятки поэтов со всей Аттики создают в это время произведения, основанные как на мифологии, так и на реальной истории – какой её запомнили местные жители. Большинство пьес ставят на Великих Дионисиях в рамках большого ежегодного состязания драматургов.

Один за другим в Греции появляются великие трагики, главными из которых и по сей день считаются Эсхил, Софокл и Еврипид. Хватает, однако, и более вульгарных поэтов, предпочитающих глубокой трагедии примитивный юмор. В конце классического периода начинает рождаться своеобразная амальгама этих двух противоположностей, выражающаяся в острой политической сатире.

Победители творческих состязаний известны не только в Аттике, но и по всему греческому миру. Другие города-государства строят театры и тратят огромные средства на привлечение лучших поэтов и актёров Греции.

Со временем театр завоевал в Аттике столь колоссальную популярность, что греки съезжались с окрестных земель на целые серии представлений, которые растягивались сразу на несколько дней. Примечательно, что афинский театр особенно любили женщины, поскольку в дни представлений им дозволялось покидать свои дома и предаваться увеселениям наравне с мужчинами. Конечно, женщинам не позволялось смотреть *комедии*, которые справедливо считались грубыми и вульгарными развлечениями – но пока мужчины отвлекались на эти

бесхитростные постановки, женщины были предоставлены сами себе. Трудно не любить подобные дни.

### Уровень технологий

К этому моменту читатель может задаться вопросом, каким техническим уровнем должна обладать Древняя Греция с точки зрения правил GURPS. На протяжении всего классического периода большая часть городов-государств может похвастаться только вторым уровнем этой характеристики.

Большинство доспехов изготавливают из бронзы, однако опытные кузнецы уже освоили ковку железа. Всадники ещё не знают стремян, однако лошади давно перестали считаться "бесполезными животными" и активно используются как в хозяйстве, так и на поле боя.

Целители учатся проводить простые, но эффективные хирургические операции. Корабли становятся всё надёжнее с каждым прошедшим столетием, хотя навигационное дело пока находится в зачаточном состоянии: большинство греческих мореплавателей ни за что не станут отплывать далеко от берега.

Впрочем, не стоит и говорить, что в более раннюю "героическую эпоху" технический уровень Греции лучше понизить до первого уровня. Ахиллес мог быть лучшим воином своего времени, но даже сыну Фетиды не доводилось облачиться в стальные доспехи.

## Греческое общество

Как и во многих других странах античного мира, в Греции каждый человек с детства знал, к какому социальному классу он принадлежит – и, вероятно, *будет* принадлежать всю жизнь. Социальный класс определялся исходя из достатка и племенного происхождения человека.

В разных городах граждане могли подразделяться на разные классы, однако многие из них следовали афинской социальной модели. В Афинах – и Аттике в целом – существовало чёткое деление граждан на аристократов, простолюдинов, чужаков и рабов (хотя последние, строго говоря, *гражданами* не считались).

Аристократы делились сразу на два родственных класса. Сложным названием **пентакосиомедимны**, или "мужчины с пятьюстами бушелями", назывались владельцы самых богатых земель, производивших от пятисот бушелей зерна в год (учитывались, разумеется, и другие аналоги благосостояния). Сразу под ними стояли **гиппеи**, или "всадники": менее богатые граждане, которые могли позволить себе хотя бы одну лошадь.

Абсолютное большинство других граждан считались простолюдинами. Это не означает, что они были бедными: среди них хватало землевладельцев, ремесленников и торговцев. Более того, учитывая нелюбовь аристократов к личному участию в торговых делах (которые считались вульгарными и недостойными аристократа), немалая часть древнегреческой экономики вообще находилась в руках простолюдинов. Тем не менее, простые граждане не обладали громкими династическими именами, а их мнение по любым вопросам неофициально считалось менее значимым, чем решения благородных людей.

В Афинах простолюдины делились на два внутренних класса. **Зевгиты**, или "погонщики волов", были достаточно состоятельны, чтобы приобрести несколько голов скота. Считается, что именно они были самой многочисленной группой афинян. Менее зажиточные граждане, **феты**, работали по найму – нередко поступая на службу к зевгитам.

Помимо аристократов и простолюдинов, в любом процветающем полисе действовало обширное сообщество **метэков** – "прижившихся чужаков". Метэками были как греки из дальних полисов, так и настоящие иностранцы, многие из которых с трудом говорили по-гречески. Метэки, добившиеся признания местных жителей, часто становились торговцами, менялами и личными слугами богачей. Самые зажиточные из них могли построить ремесленнический дом, в котором работали феты или другие метэки.

Красивые женщины из числа метэков нередко становились **гетерами** – своего рода элитными проститутками, которые высоко ценились благодаря своей экзотической внешности.

## Роль мужчины

Мужчина обладал абсолютной властью над своими домочадцами – разумеется, не считая старших. Женщины, дети, рабы – все должны были подчиняться его желаниям. Он владел всем имуществом, включая собственность, которая принадлежала его жене. Он же занимался финансами – нередко с помощью образованного раба.

Мужчина представлял свою семью в общественной жизни, и по его поступкам судили обо всём роде. Дети и женщины не могли покидать дом без его присмотра, если только он не назначал для них специального сопровождающего.

Мужчина жил лишь с одной женщиной, которая, в свою очередь, была обязана жить в его доме. Традиция не позволяла мужчине поселиться в доме у родственников своей жены, даже если те были богаче и жили лучше него самого.

## Роль женщины

В Афинах женщины считались гражданами, но во многом им отводилась роль "второсортных людей". У них не было политических прав, и в целом к ним относились как к неразумным созданиям наподобие животных и малых детей. По этой причине каждая женщина могла выходить на улицу только в сопровождении **кириоса** – "опекуна". До замужества кириосом считался её отец или другой мужчина из её семьи. После замужества роль кириоса переходила к мужу или его родственникам.

Большую часть времени женщины проводили в **гинекее** – "женской половине дома". Её намеренно отделяли от мест общего пользования и оснащали дверными замками, с тем чтобы мужчина всегда мог заблокировать выход из гинекея. Когда гости мужа приходили в дом, в гинекей отправлялись не только женщины, но и дети. Неудивительно, что на протяжении всей своей жизни женщина редко видела других людей.

Конечно, некоторым удавалось обойти эти ограничения. Прежде всего, женщина могла уговорить кириоса предоставить ей больше свободы. Кроме того, ничто не мешало ей выбраться из дома тайком или прямо нарушить его запрет и отправиться посмотреть на город.

Наконец, все эти правила касаются только гражданок Аттики и тех полисов, которые охотно усваивали афинский социополитический опыт. Иностранные женщины придерживались собственных традиций, часто наделявших их куда большей свободой, чем коренных гречанок.

В дополнение ко всему, Аттике был известен ещё один социальный класс: проститутки. В эту группу входили как типичные "падшие женщины", которых называли **порнами** (и от которых позже пошло слово *порнография*), так и элитные **гетеры** (то есть "спутницы"). Некоторые женщины и вовсе находились между этих двух классов, занимаясь развлечением гостей на званых ужинах и шумных празднествах, но не опускаясь до вульгарной торговли телом. Таких девушек называли **авлетридами**, или "флейтистками". Представители всех трёх социальных групп обладали практически полной свободой передвижения в городе и его окрестностях. Само собой, за это они платили сомнительной репутацией, которая, в конечном счёте, могла помещать им найти себе мужа.

## Дети

Младенческая смертность в Греции достигала феноменально высоких пределов. В сущности, она была столь частым гостем в жизни любого грека, что когда у него рождался очередной ребёнок, к нему не торопились привязываться, пока он не доказывал свою жизнеспособность.

Если ребенок оказывался здоров, и семья обладала средствами к его воспитанию, в его развитие начинали вкладывать всё больше денег и сил. Лишь на десятый день после рождения он официально становился частью семьи и получал имя. *До* этого момента родители могли бросить его на улице, в поле или в лесу, не опасаясь потерять лицо перед соседями.

Теоретически бросить ребёнка могли и в более позднем возрасте, однако чем старше он становился, тем выше была вероятность, что безответственного отца подвергнут остракизму.

И кстати об остракизме.

### Остракизм

Среди других необычных – по современным меркам – законов афинская демократическая система включала в себя институт **остракизма**, от которого происходит и ныне известное слово “остракизм”. Каждый год члены экклезии проводили голосование об исключении неугодных граждан из местного общества. Каждый гражданин мог нацарапать имя другого горожанина на специальном черепке, который называли **остраконом**. Если сразу несколько горожан голосовали за изгнание определенного человека, его просили покинуть город на десять лет.

Вопреки современной трактовке слова, остракизм далеко не всегда подразумевал потерю лица. Изгнанник считался человеком, который вынужден приложить усилия к исправлению своих прошлых ошибок – но не преступником или злодеем. Более того, администрация города присматривала за его имуществом, не допуская его расхищения.

### Рабство

Как и большинство их соседей, греки активно пользуются рабским трудом. Большинство рабов они захватывают во время военных походов и даже случайных стычек с германцами, кельтами, египтянами, сирийцами и даже индусами. Хотя рабы часто работают в поле, греки не создавали крупных "плантаций", а потому рабам редко удавалось часто поговорить друг с другом. По иронии судьбы, даже сокращая эффективность рабского труда, отсутствие плантаций значительно уменьшало риск мятежа.

Вопреки популярному стереотипу, рабы не так часто владели грамотой и отличались умом. Тем не менее, иногда во время военных кампаний греки захватывали и жрецов, писарей или других государственных служащих, что создавало ускользающе малую прослойку образованных невольников. Такие рабы могли трудиться на весьма и весьма престижных должностях в самом сердце Афин (или других греческих полисов), что иногда и вовсе стирало грань между ними и полноправными греками.

В целом греки не требовали от своих рабов выполнения непосильной работы, если не считать единственного, но абсолютно чудовищного исключения: многих рабов отправляли на каменоломни, где их заставляли трудиться буквально на пике человеческих возможностей.

Хотя рабы стоили недёшево, мало какая семья обходилась хотя бы без одного невольника. Зажиточные эллины могли и вовсе похвастаться свитами из трёх, четырёх и даже пяти десятков рабов.

## Права рабов

Ещё один малоизвестный факт заключается в том, что у рабов были свои права. Ни один хозяин не мог убить своего невольника без достаточных оснований (весомость его аргументов в пользу убийства раба рассматривалась на экклезии). Многие классические философы выступали с речами, осуждающими издевательство над рабами и особенно бесчеловечное использование их труда.

Пожалуй, самое важное заключается в том, что раб мог бежать из дома хозяина и попросить убежища в храме. Если ему удавалось взбежать по ступеням храма быстрее, чем его удавалось поймать хозяину, жрец пускал его внутрь и затем следил, чтобы хозяин перепродал раба другому горожанину. Убить или наказать такого раба не дозволялось.

В качестве любопытного дополнения можно отметить, что многие греки отпускали рабов после нескольких лет службы, особенно если работа невольника покрывала расходы на его приобретение и содержание. С этого момента невольник становился гражданином полиса, по своему положению приблизительно равным метэку.

## Образование

Хотя системы публичных школ в Афинах попросту не существовало, по всей Аттике странствовали профессиональные педагоги, которые время от времени открывали маленькие частные школы. Любой родитель, желающий вырастить достойного члена общества, мог отдать своего ребёнка на обучение такого преподавателю – разумеется, за определённую плату. Большинство мальчиков начинали ходить в школу с шести лет.

Строго говоря, **педагогами** такие учителя не назывались. Вместо этого педагогом называли раба, который провожал мальчика в школу и забирал его из школы домой. Кроме того, педагог помогал учителю добиться от мальчика послушания. Чего этот раб *не* делал, так это не обучал юного грека премудростям жизни.

• Самой важной частью обучения считалась грамотность. Хотя будет преувеличением заявить, будто в классический период грамотой в Греции владел каждый простолюдин, в целом греки могли написать на глиняной или деревянной табличке одно-два предложения, выражающих общую суть их мысли. Люди, связанные с административной работой, и вовсе владели грамотой на безукоризненном уровне. Это же можно было сказать о некоторых путешественниках, торговцах или оракулах.

• Вторым по важности предметом считалась музыка, поскольку она раскрывала тонкие стороны человеческой души – а это не могло не цениться среди таких любителей эстетики, какими слыли греки.

• Наконец, каждый мальчик “обучался гимнастике” – то есть проходил целый курс спортивной подготовки, который включал в себя плавание, борьбу и применения простого оружия.

Когда мальчик достигал подросткового возраста, считалось, что он завершил обучение – однако многие семьи оплачивали дополнительное образование, которое состояло уже в уроках верховой езды, ношения доспехов и владения настоящим оружием.

Девочки тоже могли посещать частные школы, однако их обучали только азам грамоты и музыки. После этого они обучались ведению хозяйства у собственных матерей и старших подруг. Впрочем, смелые женщины наподобие гетер иногда проходили “особое образование”, которое делало их интереснее в глазах мужчин. В программу подобного обучения могла входить как поэзия и владение другими искусствами, так и умение увлечь мужчину в постель и заставить его опустошить сумку с оболами.

И кстати о них.

## Богатство и деньги

В классическую эпоху почти каждый греческий полис использовал собственные монеты, а потому каждый торговец должен был знать примерную ценность любой окрестной валюты. Главным критерием стоимости монеты считалось содержание металла.

У любого купца имелись весы, позволяющие оценить объём металла в предложенных ему монетах. Для более точной оценки требовались всевозможные хитрости, а нередко – познания в математике. Любую монету, предложенную купцу за пределами его родного города, он проверял на протяжении нескольких минут. Спор о ценности монеты считался естественной частью торга.

В Афинах классического периода стоимость монет соответствовала приблизительно – и лишь приблизительно – следующей модели:

- 8 халькосов = 1 обол (в наши дни обол равнялся бы приблизительно 1$)
- 6 оболов = 1 драхма (примерно $6 по нынешним ценам)
- 4 драхмы = 1 статер (около $24 по современным расценкам)
- 25 статеров = 1 мина (приблизительно $600 в пересчёте на современные деньги)
- 60 мин = талентон, или “талант” (порядка $36000 в наши дни)

Халькосом назывались бронзовые монеты, в то время как оболы, драхмы и статеры состояли из серебра. Таланты и мины представляли собой не монеты, а общий вес серебра (например, миной могла считаться пригоршня статеров вкупе с серебряным украшением).

За один обол в большинстве полисов можно было купить три литра вина, в то время как за три мины – 1800 оболов – приобретали простого раба, не обладающего явными, выгодными отличиями от других невольников. Однако учитывая, что среднестатистический фет – наёмный рабочий – получал в сутки около одной драхмы (шести оболов), накопить на раба обычный простолюдин мог только за несколько лет напряжённой работы. С другой стороны, пообедать в Греции можно было всего за несколько халькосов.

Не стоит и говорить, что существовал целый перечень локальных монет: например, в одно время в Греции был распространён “дарик”, или “дарейкос”, который равнялся примерно 25 драхмам ($150 в современной Америке).

При создании среднестатистического персонажа вы можете приписать ему около $5000 в современной валюте, распределив эту сумму между любыми греческими монетами (например, ваш протагонист может хранить у себя в тайнике добрых 150 статеров, а с собой носить 230 драхм и 20 оболов.

## Племенное разделение

Несмотря на то, что классовое деление обладало в греческом социуме наибольшим значением, немалую роль в жизни греков играло и разделение на племена и семьи.

**Семьёй** называли сравнительно небольшую ячейку общества: приблизительно всех родственников, происходящих от одного отца (в редких случаях – деда) с добавлением их жён и мужей.

Несколько семей, восходящих к общему предку, именуются **родом**, хотя в современной литературе читателю может встретиться и кельтское обозначение “клан”. Даты подвигов и других свершений общего предка часто считаются в роду праздниками и служат поводами для временного объединения всех семей.

Близкие роды, живущие на одной территории, называются “братствами”, или **фратраями**. Наконец, фратраи объединяются в крупные “племена” – **филы**. Считается, что поначалу в Афинах действовало всего два-три фила, однако со временем их количество увеличилось до десяти, что объясняет традицию избрания десяти стратегосов в военное время.

## Греческие идеалы

Высшие идеалы Греции уходят корнями ещё в аристократическую этику ранней классической эпохи. Искренним уважением в Греции пользуются **калокаготы**, “благородные люди”, которые следуют идеалам мужества и самообладания.

В целом, ключевой идеал греков всегда заключался в приверженности к **аретé** – в зависимости от перевода, “смелости” или “военной доблести”. Поскольку этот идеал порождает угрозу высокомерия или чрезмерной гордости, вторым идеалом всегда была *умеренность*. Уважаемый грек умерен во всём, начиная от еды и питья и заканчивая одеждой и сексуальными предпочтениями. Недаром греки говорят, что всему нужна мера!

## Гомосексуальность

И к слову об умеренности. Греки считали женщин достаточно малоразвитыми и неинтересными существами. В какой-то мере у них даже были причины так думать, поскольку мало какая женщина видела за всю жизнь хоть что-нибудь, кроме детей и внутреннего убранства своего дома. Она не могла спорить с мужем на философские темы, обсуждать с ним дальние страны или хотя бы рассказывать о своих путешествиях в другой город.

Пренебрежительное отношение к женщинам дополнялось тем, что греки ценили красоту как женского, так и мужского тела, не проводя между ними явных границ. В итоге во многих греческих городах – и в особенности в Афинах, – мужчины проводили большую часть свободного времени в беседах с другими мужчинами. Со временем традиция уважения к уму, благородству и физической красоте могла подтолкнуть мужчину к вступлению в лёгкие романтические отношения с другим греком. И время от времени эта связь оканчивалась настоящим гомосексуализмом.

Однако не следует преувеличивать: существовала масса ограничений, препятствующих повсеместному распространению гомосексуализма в греческих полисах. Прежде всего, обязанностью каждого гражданина было повышение “силы своего города”, что фактически сводилось к регулярному рождению детей. Гомосексуалистов считали *плохими гражданами*, а плохих граждан изгоняли прочь.

Кроме того, взрослых мужчин, вступавших в отношения с юнцами, считали глупыми и безнадёжными людьми – во многом подобно тому, как современные люди считают глупыми стариков, гоняющихся за девушками. Наконец, педофилия (сексуальные отношения с детьми) и вовсе считалась гнусным преступлением и не допускалась ни при каких обстоятельствах.

Что касается гомосексуальных отношений между женщинами, то они упоминаются в греческих источниках на удивление редко. Вероятно, это связано с общим отсутствием интереса к культуре и жизни греческих женщин, но так или иначе, мы почти ничего не знаем о греческих лесбиянках. С другой стороны, само слово “лесбиянка” зародилось именно в Древней Греции после того, как известная поэтесса Сафо, жившая около 600 г. до н. э. на острове Лесбос, начала воспевать в своих произведениях теплоту “женской дружбы”.

По иронии судьбы, Сафо не была лесбиянкой в строгом смысле этого слова: в крайнем случае она отличалась бисексуальными интересами (у нее были муж и дочь). Некоторые современные исследования и вовсе приписывают ей интерес к буквальной *дружбе,* а не половым отношениям с другими женщинами.

# Глава вторая:
# Героический век

Долгое время историки игнорировали греческую мифологию, считая её лишь плодом воображения древних сказителей. В девятнадцатом веке, когда археологам удалось обнаружить руины Микен и Трои, их мнение изменилось в корне. Раскопки на Крите привели к открытию Кносского дворца, украшенного символами двойного топора (лабриса) и быка. Со временем были найдены и другие свидетельства о существовании греческой цивилизации в так называемый "героический век".

Сами греки называли исконных (однако исчезнувших к началу первого тысячелетия) жителей своей родины *пеласгами*. Как и минойцы, пеласги не говорили на греческом, отличались сравнительно мирным менталитетом и поклонялись бесчисленным духам природы. Помимо прочего, их общество следовало модели матриархата – и наибольшим авторитетом среди них обладали старые женщины.

За две тысячи лет до нашей эры в Грецию начали мигрировать чужеземцы, которым, по иронии судьбы, и предстояло стать греками в современном понимании этого слова. Эти чужаки поклонялись богам, которые представляли собой ранние варианты олимпийцев, и жили в обществе, которым управляли мужчины. Всего за несколько веков чужаки почти целиком слились с пеласгами, образовав гибридную культуру, из которой вскоре и предстояло родиться классической древнегреческой цивилизации.

Эту раннюю культуру историки называют "микенской" в честь одноимённого города или "ахейской" – в честь её самоназвания в героических мифах. Примечательно, что в мифах эту же цивилизацию иногда называют "данайской", то есть происходящей от Данаи (матери Персия) или Даная (легендарного царя Аргоса, который некогда бежал в Грецию из Египта).

## Микены

Ахейцы выстроили Микены примерно в 1600 году до нашей эры на самом востоке Пелопоннеса, между Коринфом и Спартой (или, если угодно, немного к западу от Афин). Город мог похвастаться богатым дворцом и могучими каменными стенами. Разумеется, Греция в этот период ещё не была едина. Хватает свидетельств о бесконечных войнах, которые велись между городами Микенской цивилизации. В 1375 г. до н. э. один из таких конфликтов привёл к фактическому разрушению Кносса.

В этот период греки были в лучшем случае *полу*цивилизованной нацией, которая мало чем отличалась от варваров, живших на окраинах известного мира. Несмотря на это, в конце бронзового века ахейцам удалось наладить торговлю со всеми цивилизациями восточного Средиземноморья. Археологи находили микенскую керамику даже в Италии и на Ближнем Востоке. По меньшей мере один торговый

пост ахейцы построили в Сирии, а предположительно ещё один располагался в Египте во время правления фараона Эхнатона.

Правда, в случае с воинственными ахейцами торговля часто сопровождалась пиратством. Граница между купцом и морским разбойником была в тот период столь тонка, что один и тот же экипаж мог регулярно менять образ деятельности в зависимости от того, что ему могло сойти с рук.

## Минойский Крит

Хотя известная история Греции начинается с ахейцев и в некоторой степени – с пеласгов (о которых известно удручающе мало), раньше самих пеласгов на греческих остров жила протоцивилизация, которую историки привыкли называть минойской. Своё имя минойцы получили в честь легендарного критского царя Миноса, хотя, с высокой вероятностью, сами они пользовались совершенно другим названием. Мы практически ничего не знаем ни о языке, ни о достижениях, ни о происхождении этих “древнейших греков”.

По всей видимости, минойцы прибыли на Крит в начале бронзового века, около 3000 года до н. э. Возможно, они явились сюда из Малой Азии или с Ближнего Востока. На протяжении целого тысячелетия они строили города, представляющие собой небольшие скопления домов, которые могли растягиваться на несколько гектаров. А это указывает на то, что представители минойской цивилизации вели мирный образ жизни и полагали, что находятся в безопасности.

Самые ранние из минойских дворцов были разрушены около 1700 г. до н. э. – вероятно, в результате землетрясений. Каждый дворец был домом местного короля, складом для торговых товаров, административным центром и, по всей видимости, храмом. Предполагается, что минойские правители считались одновременно царями, военачальниками и жрецами, во многом подобно египетским фараонам.

Долгое время историки связывали исчезновение Минойской цивилизации с извержением вулкана на острове Фера (нынешнем Санторини), которое также принято считать причиной возникновения легенд об Атлантиде. Вместе с тем, археологам удалось обнаружить и более поздние свидетельства существования минойцев: мало того, их цивилизация даже достигла определённого процветания в десятилетия, последовавшие за извержением.

Что именно положило конец в истории минойской культуры и как на Крите появились пеласги, неизвестно и по сей день.

## Переселение варваров

Около 1225 года до нашей эры неизвестное войско разрушило Трою. Возможно, именно это событие легко в основу мифа о Троянской войне, хотя археологи не уверены, что нападавшие были греками. Более того, предполагается, что вскоре всё то же войско захватчиков напало и на микенские цитадели, а затем прошлось огнём и мечом по империи хеттов. Вероятною, именно это стало главной причиной уничтожения Хеттской цивилизации, которая к тому моменту только оправлялась от последний гражданской войны.

Ахейцы бежали на юго-восток, обосновавшись на Кипре и в Сирии. Около 1180 до н. э. волна эмиграции дошла до Египта, где, по всей видимости, и остановилась.

Существует предположение о том, что ахейцы, бежавшие в Палестину, и стали филистимлянами, о которых упоминает Библия. Кроме того, некоторые микенцы могли ассимилироваться с израильтянами, которыми тогда правил легендарный царь Давид.

Что происходило в этот период на греческих островах? Увы, об этом мы можем только догадываться. В данный момент ни историки, ни археологи не могут с точностью говорить о том, какие события сопутствовали жизни Греции с 1150 г. до н. э. до 800 г. до н. э. Первые же артефакты греческой культуры, созданные *после* массовой эмиграции, археологи относят к так называемому классическому периоду.

### Атлантида

Согласно преданию, этот остров находился где-то в Атлантическом океане, а его первым правителем был сам Атлас, сын Посейдона. Атлантида славилась как богатое государство, живописные земли которого были полны бесконечных даров природы. Его цари строили величественные города, а его мудрецы владели секретами подлинной магии.

К сожалению, по прошествии многих лет после правления Атласа цари Атлантиды стали отказывать богам в должном поклонении. Более того, спесь подтолкнула их к мысли о завоевании всего мира, что они попытались осуществить, напав на Афины. В наказание за гордыню атлантов боги погрузили весь остров в морскую пучину. Произошло это якобы за девять тысячелетия до рождения мудреца Солона, который, по утверждению Платона, и придумал этот миф.

## Героическая культура

Нам трудно судить об истинных идеалах этого века, однако, основываясь на сохранившихся артефактах и текстах древнегреческих авторов, мы можем предположить, что грекам второго тысячелетия до нашей эры была свойственна вера в великих деятелей, несущих ответственность за судьбу своей нации.

Каждый из таких деятелей был *героем*, то есть, как правило, сыном олимпийского бога. Даже те редкие герои, которые не вели своё происхождение от богов, пользовались непосредственным покровительством олимпийцев. Герои могли быть царями или вельможами, хотя среди них встречались и обычные люди, достигшие небывалых высот благодаря упорству и силе духа.

### Военный долг

Каждый герой был обязан бороться за процветание своей нации, и под борьбой, как правило, подразумевалась готовность защищать интересы народа с копьём в руках. Герои постоянно участвовали в набегах на поселения своих соперников, захватывали их скот или уводили в рабство их родственников. Иногда конфликты межу героями перерастали в полномасштабные войны, хотя большинство из них оказывались достаточно краткосрочными.

Даже в мирное время герои постоянно охотились, состязались друг с другом в силе и ловкости или – если верить преданиям – убивали чудовищ, несущих смерть в земли их родственников.

### Древнейшее общество

Общество в этот период отличается феодальным характером: в каждом городе правит вельможа, которому подчиняются местные землевладельцы, но который и сам подчиняется более могущественному господину. Большинство крупных поселений окружены стенами, а во многих городах возведены дворцы, служащие ахейцам чем-то вроде замков. Каждому благородному мужу служит дружина опытных, хорошо вооружённых всадников, которые современному человеку напомнили бы средневековых рыцарей. Все горожане – от землепашцев и ремесленников до охотников и солдат, – платят местному правителю подать, которая обеспечивает того ресурсами, необходимыми для защиты окрестностей.

В героическом обществе можно выделить сразу несколько низших классов, однако поскольку мифы в основном повествуют о подвигах героического дворянства, нам мало известно об особенностях жизни ахейских простолюдинов.

С другой стороны, учтите, что в тот период простолюдином мог стать даже бывший вельможа. Даже царя соседних земель могли обратить в рабство, а настоящий герой – сын олимпийского бога – мог намеренно притворяться нищим, чтобы избежать исполнения предписанного ему долга.

### Преступления и наказания

Судьёй в любой местной общине был сам царь (хотя, говоря откровенно, царём в те годы могли называть даже простого градоправителя). Законы таких общин, по всей видимости, были совсем несложными. В случае нанесения обиды (кражи товаров, нарушения границ, угона скота или случайного убийства) потерпевший мог обратиться к царю. Сам царь мог вынести абсолютно любое решение,

оспаривать которое было не принято. Тем не менее, уважение к царю было соразмерно мудрости его решений, что заставляло правителя соблюдать интересы большинства своих подданных.

Исключением из этого правила всегда считалось умышленное убийство. Такой преступник должен был принять любое наказание, которое назначал для него правитель. Убийство собственного родственника и вовсе считалось столь гнусным злодеянием, что за него наказывали не только цари, но и боги.

Кроме того, царь был и религиозным лидером своей общины. Любые связи с богами осуществлялись через царя. Например, тот, кто случайно убил человека, мог обратиться к царю с просьбой заступиться за него перед богами.

Разумеется, убийства во время войны никогда не считались ни злодеяниями, ни даже хоть сколько-нибудь сомнительными поступками. Убийство в честном бою заслуживало только уважения.

## Похождения

Жизнь героя разительно отличалась от жизни других людей в том отношении, что она не могла быть *обыденной*. Если человек рождался героем, сама судьба гарантировала, что его ожидают великие радости – или горести. Как правило, это выражалось в том, что начиная ещё с молодых (если даже не детских!) лет своей жизни герой отправлялся в дальнее странствие, сопровождавшееся бесчисленными приключениями.

## Героини

Отдельно стоит сказать о существовании героинь – женщин, рождённых богами или добившихся необычайных успехов благодаря своей хитрости. Женщины редко отличались воинской доблестью, но, с другой стороны, часто были колдуньями или провидицами. В сущности, греческой мифологии почти неизвестны колдуны из числа мужчин. Возможно, эта особенность тесно связана с минойским матриархальным обществом, поскольку ответственность за любые религиозные действа несли именно женщины.

Для ознакомления с жизнью греческих героинь читатель может обратиться к мифам о:

• **Аталанте** – аркадской или беотийской красавице, которая, по разным преданиям, отличалась необычайной меткостью в стрельбе из лука или нечеловеческой скоростью бега.

• **Кассандре** – дочери троянского царя Приама, которая получила от влюблённого в неё Аполлона дар прорицания, но отвергла его в порыве гордыни. Разгневанный Аполлон сделал так, что с тех пор пророческим словам Кассандры никто не верил.

• **Цирцее**, она же *Кирка*, – дочери Гелиоса и колдунье, которая помогла Одиссею добраться до дома, однако позднее была убита его сыном Телемахом.

• **Клитемнестре** – жене Агамемнона, убившей собственного супруга, однако затем павшей от руки его сына.

• **Деянире** – жене Геракла, которая с ранних лет правила колесницей и в совершенстве владела оружием, а во взрослые годы сражалась со своим супругом на равных.

• **Медее** – колдунье, которая помогла Ясону завладеть золотым руном, но позже была отвергнута им и убила их общих детей, чтобы отомстить вероломному мужу.

• **Фетиде** – дочери кентавра Хирона и матери Ахиллеса.

## Чудовища в исторических играх

И к слову о нимфах, кентаврах и прочих вымышленных существах. По мнению некоторых исследователей, эти легендарные создания могут иметь вполне реальные исторические корни.

Например, древние греки были весьма посредственными всадниками и даже не знали стремян. Большинство лошадей они использовали в качестве тяговой силы для своих колесниц и телег. Мигрируя через Фессалию, они вполне могли видеть более примитивные племена горцев, которые, однако, прекрасно владели искусством верховой езды.

Неспособные даже приблизиться к их навыкам, греки вполне могли объяснить их искусность происхождением от лошадей. Более того, наблюдая за ними издалека, греки могли и вовсе принять их за своего рода гибриды людей и животных. И если вам кажется, что это объяснение сильно преуменьшает наблюдательность греков, вспомните, что американские индейцы допустили *ту же ошибку*, когда впервые увидели европейских всадников.

Циклопы могут быть сицилийцами или хеттами, которые, по некоторым источникам, татуировали у себя на лбу племенной знак, напоминающий большой, круглый глаз. В сущности, само название “циклоп” означает “круглоглазый” и в своей изначальной форме ничего не говорит о гигантском росте или отсутствии двух других глаз.

Аналогичные объяснения можно подыскать и легендам о нимфах, гарпиях и других необычных созданиях.

# Глава третья:
# Классический период

Первое письменное упоминание Олимпийских игр датируется 776 г. до нашей эры. Именно этот год принято считать условным началом классического периода. К этому времени греческие острова уже большей частью оправились от варварского нашествия, ознаменовавшего рубеж второго и первого тысячелетия. К 800 до нашей эры греки уже основали Халкиду и Эретрию. Греки начали строить первые крупные корабли, которые вскоре позволили им наладить торговлю с другими цивилизациями. Около 735 года были основаны первые колонии на Сицилии.

К 710 году греческие города разрослись в достаточной степени, что Эретрия и Халкида смогли вступить в длительную войну друг с другом. Трудно сказать, чему греки были обязаны этим многолетним конфликтом (предположительно, война велась за владение плодородной Лелантской равниной), однако сама возможность участвовать в военных действиях на протяжении шести десятилетий (примерно до 650 года до нашей эры) указывает на внушительную численность населения и относительное богатство двух городов.

## Как создавались колонии

В той или иной мере историю греческой цивилизации можно назвать историей расселения и создания новых владений. В частности, выше уже упоминались первые колонии на Сицилии, а как известно знатокам античной истории, многие войны древности велись именно за возможность колонизировать плодородные зарубежные земли. Но как именно создавались колонии греков?

Прежде всего, колонизация считалась во многих полисах гражданским долгом любого грека. Столкнувшись с нехваткой ресурсов или земли в родном городе, греки собирали экклезию, на которой объявлялось об организации колонизаторской экспедиции. Большинство колонизаторов были добровольцами, хотя время от времени колонизация служила просто удобным поводом для изгнания неугодных лиц. В таких случаях вынужденным колонизаторам объявляли о наказании, которое ждёт их, если они откажутся возводить новый город или покинут его в пределах нескольких лет после основания. Равным образом, вынужденная колонизация могла проводиться в том случае, если среди добровольцев оказывалось слишком мало здоровых лиц, приспособленных к выживанию за рубежом.

В каждой колонии назначался лидер, которого называли **ойкистом**. Чаще всего ойкист был вельможей (а ещё чаще – политиком, которому не удалось добиться желаемой должности на родине). Даже если ойкист и не отличался достойным происхождением, в случае создания жизнеспособной колонии его имя ставилось в один ряд с именами местных героев или великих предков. В сущности, греки даже могли бороться за роль ойкиста, видя в ней шанс обрести посмертную славу.

## Спарта

Спарта, которую в те времена называли Лакедемоном, нашла *свой* ответ на проблему перенаселения. Вместо создания зарубежных колоний спартанцы присваивали себе земли соседей. Греков, которые проживали на захваченной территории, они делали своими рабами, которых называли **илотами**. Права илотов были поистине смехотворными, и судя по многим древним свидетельствам, жилось им даже хуже, чем рабам из других греческих полисов.

Полноправные граждане Спарты назывались **гоме́ями** или, в зависимости от произношения, **о́миями**. Каждый гражданин должен был служить своему государству, что в случае со спартанцами означало готовность всю жизнь воевать с соседями и превращать их в новых илотов. Военная жизнь способствовала и созданию особо строгой системы воспитания, которая приводила соседей в ужас.

Когда у гомея рождался мальчик, они показывали его должностным лицам, которые занимались оценкой его жизнеспособности. Если он признавался годным для жизни (а значит, последующей военной службы), мальчика возвращали родителям на воспитание. По достижении семи лет его забирали в казарму, в которой жили другие юные спартанцы. Ещё через несколько лет они отправлялись в бой.

У спартанцев была лишь одна профессия: военное дело. Мальчик не мог стать ремесленником, торговцем или землепашцем. Такими “низменными” делами занимались либо илоты, либо **периэки** (“соседи”) – свободные граждане, которые стояли ниже гомеев и во многом напоминали метэков из других полисов.

До 30 лет спартанский мужчина был обязан жениться. Парадоксальным образом, до 30 же лет ему запрещалось покидать свои казармы. А это значило, что спартанец должен был втайне найти жену, выбираясь из казармы незаметно для своих друзей.

Спартанские женщины проходили спортивную и военную подготовку наравне с мужчинами, на том основании, что физическая подготовка делала их лучшими матерями. С другой стороны, они не участвовали в сражениях и были освобождены от ограничений, которые спартанский закон накладывал на мужчин.

Если спартцацу приходилось покидать город на долгий срок, с юридической точки зрения его жена считалась вдовой, а потому могла выйти замуж до тех пор, пока он не вернётся. Мало того, если спартанец долгое время не мог зачать ребёнка, ей позволялось возлечь с другими мужчинами. Эта система поддерживала высокий уровень рождаемости, который требовался спартанцам для пополнения своих армий.

Ещё одним любопытным законом спартанцев было ежегодное проведение **криптий** – узаконенного истребления илотов. Каждый год свободные граждане Спарты могли убивать илотов, не опасаясь юридических последствий. Само собой, это не означает, что каждый спартанец участвовал в криптиях – речь идёт лишь о том, что он *мог* лишить жизни любого илота. Считалось, что сам страх перед криптией заставляет илотов работать лучше в попытке ублажить своих кровожадных господ. С другой стороны, этот же страх и вызванная им ненависть приводили к тому, что спартанцы боялись покидать город поодиночке.

В дополнение к этому, Спарта обладали и необычным государственным устройством. Формально её возглавляли два царя, принадлежавшие к двум

аристократическим семьям. Цари считались одновременно военными и религиозными лидерами, хотя реальная власть в государстве находилась в руках **эфоров** – пяти старейшин, которые избирались экклезией на ежегодной основе.

Кроме того, все важные решения обсуждались на **герусии** – собрании мужчин старше 30 лет, – хотя историки сходятся во мнении, что герусия редко могла изменить решение, уже принятое эфорами и царями.

К сожалению для спартанцев, система столь строгого воспитания обладала и свои недостатками. Далеко не всем спартанцам *хотелось* жить такой жизнь, что демонстрирует их распущенность во время путешествий в другие города. Многие современники пишут, что, попав в другие полисы, спартанцы начинали потакать именно тем страстям, которые они не могли утолить у себя на родине. Неудивительно, что соседи считали спартанцев дикарями и извергами.

В довершение ко всему, спартанцы редко покидали своё государство (не считая постоянных военных вылазок на окраины соседних земель). Они не основывали колоний, не создавали величественных произведений искусства и чрезвычайно мало знали о мире за пределами Греции.

## Век тирании

Впрочем, даже колониального движения оказалось недостаточно, чтобы принести мир в Элладу. Развитие военного дела наряду с экономическим упадком быстро привело к росту агрессивных настроений по всей **ойкумене** – известному грекам миру.

Кроме того, к началу классического периода греки уже вовсю ковали оружие и инструменты из железа, и доступ к оружию перестал быть прерогативой одних солдат и аристократов. Безусловно, первые железные орудия греки начали ковать ещё в XI в. до нашей эры, однако лишь с наступлением классического периода всё больше людей стали позволять себе железные наконечники для стрел и копий, а многим хватало средств и на приобретение меча.

А поскольку оружие оказывалось в руках всё большего числа греков, со временем среди них стали появляться мятежники, желающие свергнуть незадачливого правителя и установить в городе свою власть. Не стоит и говорить, что далеко не каждый мятеж оканчивался успехом, однако если город оказывался в руках вооружённых повстанцев, их лидер получил в свои руки абсолютную власть (которую, впрочем, могли отобрать уже новые мятежники). Такой лидер становился **тираном** – то есть правителем, который получил власть насильственным образом.

Чаще всего подобные восстания происходили в седьмом и шестом веках до нашей эры. По мере улучшения экономической ситуации причин для свержения действующих правителей становилось всё меньше, и к пятому веку – эпохе развитой демократии – тиранов стали считать убийцами и злодеями. Фактически именно в этот период само слово "тиран" приобрело своё современное значение, поскольку до этого момента многих тиранов считали выразителями народной воли, а порой даже освободителями.

## Законодатели

По иронии судьбы, тирания не просто не мешала, но даже способствовала установлению демократии по всей Греции. Прежние, аристократические режимы правления редко позволяли народу влиять на положение дел в государстве. Аристократы принимали любые решения с опорой на свои собственные интересы, в то время как авторитет тиранов зависел от того, насколько они справлялись со своей ролью “правителей из народа”. Кроме того, тираны как никто другой знали о риске насильственного захвата власти уже другими людьми.

В дополнение к этому, многие тираны отличались редким патриотизмом. Они способствовали развитию торговли, искусства и даже науки. В некотором смысле шестой век до нашей эры обогатил греческое искусство намного больше, чем последующий "век демократии".

## Фивы

Ахейцы построили Фивы ещё в героический век, а потому город играет огромную роль в древнегреческих мифах. Но даже опираясь на исторические факты (в противовес мифам), можно уверенно утверждать, что Фивы были крупнейшим городом Беотии и широко славились своим акрополем – Кадмеей. В Фивах располагались известнейшие святыни и храмы, а сами фиванцы считались культурными и благочестивыми людьми, хотя это постоянно оспаривали их соперники афиняне.

С другой стороны, как и все беотийцы, фиванцы считались ленивыми и немного глупыми. Точные причины, приведшие к формированию этого стереотипа, сегодня уже неизвестны.

Репутация Фив получила серьёзный урон во время греко-персидских войн, когда Фивы не просто отказались выступать против завоевателей, но и заключили с ними полноценный союз. Более того, союз с персами был далеко не единственным подтверждением стереотипа о неразборчивости фиванцев. Так, во многих спорах и даже сражениях между Афинами и Спартой фиванцы выступали на стороне последних (которых, как уже говорилось, в культурных городах Греции считали чем-то вроде цивилизованных разбойников).

Хотя после Пелопоннесской войны, о которой мы поговорим буквально через несколько абзацев, Фивы добились непродолжительного доминирования над другими городами Эллады, в целом Фивы остались в истории Греции как город философов и поэтов – но не политиков или воинов. Не следует допустить ошибку: в Фивах *рождались* военные гении, а великий полководец Эпаминонд не только сумел отогнать в 382 году до н. э. спартанское войско, осаждавшее Кадмею, но и способствовал созданию антиспартанской коалиции из нескольких беотийских полисов и на протяжении двух десятилетий наносил Спарте один болезненный удар за другим. Тем не менее, и современникам, и последующим поколениям Фивы были известны культурными, а не военными достижениями.

Один из самых забавных стереотипов, касающихся фиванцев, заключается в гомосексуальном характере их культуры. Считалось, будто фиванцы (и беотийцы вообще) проявляют любовь к другим мужчинам посредством гомоэротических связей. Более того, согласно свидетельствам некоторых современников Эпаминонда, вышеупомянутый полководец взял на войну со спартанцами 150 пар гомосексуальных любовников, назвав их “священным отрядом”.

Скреплённые узами подлинной страсти, члены каждой пары проявляли настоящие чудеса героизма и самоотверженности, а в случае гибели соратника мстили за него с удвоенным пылом. Одного из бойцов оснащали огромным щитом, который позволял ему закрывать и себя, и любовника. Другой орудовал копьём.

Существование отряда из 150 беотийских пар, оснащённых подобным вооружением, считается историческим фактом, хотя гомосексуальный характер его представителей установить, разумеется, невозможно.

## Греко-персидские войны

Пока Эллада только наращивала темпы экономического развития и экспериментировала с изменением социополитического режима, некоторые из окрестных цивилизаций разрастались до размера полноценных держав. Одной из таких цивилизаций стала Персидская империя.

По горькой иронии, внимание персов к пока ещё развивающейся Элладе привлекли сами греки. Тогда в Малой Азии самым могущественным преемником Хеттской империи было государство Лидия, которым правил царь Крёз. Известный своим богатством (а также тем, что он одним из первых правителей мира начал чеканить монеты с гербовой печатью на лицевой стороне), Крёз решил напасть на Персию и обогатиться ещё сильнее за счёт персидских сокровищ. Рассказывают, будто перед выступлением он отправил гонца к оракулу в Дельфах с вопросом, успешен ли будет его поход. Оракул ответил, что если он так поступит, то “разрушит великую империю”.

Воодушевлённый таким ответом, в 546 году Крёз объявил персам войну. К сожалению для него, персидская армия оказалась настолько сильнее греческой, что иноземцы с лёгкостью разгромили его войско и взяли самого Крёза в плен. По разным источникам, Крёза либо казнили в том же году, либо оставили в заточении, где он и умер через неизвестное количество лет. Высокомерный король действительно разрушил великую империю – свою собственную.

Завоевание Лидии привело к непосредственному контакту Персии с Грецией. Вскоре и другие города Малой Азии попали под контроль персидских сатрапов, хотя поначалу эти отношения и не были таким уж недружелюбными. Формально подчиняя себе эти города, персы с уважением относились к местным обычаям и во многом способствовали росту самоуправления.

## Ионийское восстание

В последние годы шестого века до нашей эры персидский царь Дарий сделал своим наместником в Милете некого Гистиея, которому он был благодарен за военную помощь в прошлом. Тем не менее, из-за дворцовых интриг Гистией потерял благосклонность Дария, и тот вызвал его к себе в Персию, чтобы тот постоянно находился у него на виду и не мог замыслить восстания. Милетом стал править двоюродный брат и зять Гистиея, Аристагор.

Но дворцовые интриги отравили жизнь и последнему, а потому Аристагор послал к своему предшественнику Гистиею послание, в котором предлагал поднять восстание. По Геродоту, послание было втайне вытатуировано на голове специально обритого слуги, с тем чтобы оно стало незаметным сразу по появлении новых волос. Так или иначе, Гистией узнал о планирующемся восстании и после недолгих сомнений поддержал его.

По всей видимости, заговорщики рассчитывали, что в случае маловероятного успеха они будут свободны от персов, а в случае куда более вероятного провала их сместят с должностей (напоминавших заточение в золотой клетке) и даже при формальном наказании позволят жить своей жизнью.

К их удивлению, милетские греки, за долгие годы уставшие от владычества персов, подняли невероятное по своему успеху восстание и фактически объявили войну своим давним заморским тиранам.

Увы, даже несмотря на свои успехи, командовавший повстанцами Аристагор потерпел поражение под Эфесом и бежал вглубь Фракии, где и умер безвестным. Гистей, которого Дарий послал подавить восстание, ожидаемо сменил сторону, но также не добился больших успехов в командовании. Он погиб в 493 году, через шесть лет после начала восстания, успев попробовать себя в роли пирата. Несмотря на это, восстание Аристагора и Гистея воодушевило не только милетских греков, но и жителей многих окрестных земель. Персы почувствовали угрозу, исходящую от греков, и послали в Элладу настоящую армию. Хотя погодные условия оказались для них крайне неблагоприятными (по пути в Грецию персидский флот попал в шторм, который разбил немало ладей о прибрежные скалы), это было только начало долгой, кровопролитной войны.

## Марафон

В 490 году до нашей эры персы наконец добрались до основной части Греции. С ними шёл Гиппий, ещё недавно – афинский тиран, а теперь просто старик, который надеялся, что персидское войско вернёт ему утерянную власть. Видимо, именно по совету Гиппия персидский флот встал у широкой заболоченной равнины на восточном побережье Аттики, недалеко от города Марафон. Предполагается, что Гиппий знал в этом городе несколько человек, которые ненавидели афинян и с удовольствием помогли бы персам захватить главное поселение Аттики.

Прознав о появлении персов, афиняне отправили в Спарту гонца по имени Фидиппид (или, в изложении некоторых эллинских авторов, Филиппид). Будучи лучшим бегуном Аттики, Фидиппид покрыл расстояние в тысячу двести сорок стадиев (около 238 километров) по гористой местности менее чем за сутки. Спартанцы, однако, не захотели принимать участие в схватке с персами из-за религиозных запретов (хотя не исключено, что и сугубо из политических соображений). В тот же день Фидиппид вернулся обратно в Марафон.

Таким образом, десять тысяч афинянских воинов, выстроившихся перед Марафоном под предводительством известного полководца Мильтиада, оказались в явном меньшинстве перед вооружённой мощью Персии (увы, точная численность персидской армии историкам неизвестна). Однако благодаря доблести афинян и военным достоинствам Мильтиада сынам Аттики удалось сломить персов, и несостоявшиеся захватчики были вынуждены отступить к своим кораблям. Геродот утверждает, что в битве пало 6400 персов и только 192 эллинов – и историки склонны считать его оценку достаточно правдоподобной.

Согласно легенде, бегун Фидиппид, который отказался отдохнуть от своего путешествия в Спарту и участвовал в битве наравне с другими мужчинами, потребовал права лично сообщить афинянам о победе при Марафоне. Он пробежал ещё 40 километров, разделявший Марафон и Афины, и первым из греков сообщил сынам Аттики о победе над персами. По легенде, выкрикнув несколько слов о победе, он тотчас рухнул в бессилии и больше уже никогда не открывал глаз. Современные беговые соревнования, именуемые “марафоном” уже со строчной буквы, проводятся именно в честь его подвига.

## После Марафона

Если в Афинах или Марафоне и были предатели, они решили не действовать. Не дождавшись другой возможности захватить город, персы уплыли домой. Практически в одиночку афиняне спасли всю Грецию. Однако они хорошо понимали, что на этом война не закончится.

В течение следующих нескольких лет афиняне трудились над укреплением городов Аттики словно безумные. По счастью, они нашли новые серебряные рудники неподалёку от своего города, что привело к дискуссии о том, что делать с новым богатством. По настоянию государственного деятеля Фемистокла город использовал эти деньги для финансирования амбициозного судостроительного замысла.

Афинский флот быстро стал одним из крупнейших и лучших во всей Элладе. Свою силу он доказал в короткой войне с островным государством Эгиной, которое долгое время соперничало с Афинами в политической и торговой сфере. Победив Эгину и заставив её распустить свой флот (а также обложив данью), Афины доказали своё превосходство на море.

И всё же греки не могли не предчувствовать возвращение персов, которое действительно состоялось в 480 г. до н. э. Тогда новый персидский царь Ксеркс, сын Дария, вознамерился покорить всю Элладу, не ограничиваясь дерзкой Аттикой. Благодаря мощному флоту его колоссальная армия достигла берегов Греции, где её численность показалась столь невероятной, что Геродот потом утверждал, будто персы насухо выпивали все реки, возле которых они разбивали лагерь.

Напуганные военной мощью врага, афиняне забыли о своей недавней победе и снова обратились за помощью к лучшим солдатам Эллады: спартанцам. На этот раз Спарта согласилась – возможно, понимая угрозу, которую Персия несла всей греческой цивилизации, а возможно, опасаясь, что афинянам снова достанется вся слава. Так или иначе, Афины согласились отдать спартанцам командование как на суше, так и на море, в то время как их посланники разнесли весть, что всех изгнанных и остракированных граждан ожидает прощение, если они явятся на защиту города в самый тёмный час его истории.

## Фермопилы

Спартанцы встретили персов у Фермопил – “Тёплых ворот”, которые назывались так из-за двух горячих серных источников, расположенных поблизости друг от друга. Считалось, что именно в этом узком горном проходе когда-то умер Геракл.

Едва ли царь Леонид, возглавлявший спартанское воинство, рассчитывал победить персов. Куда вероятнее, что он надеялся задержать персов на неопределённый срок, о чём говорит тот факт, что он взял с собой на войну только триста солдат, каждый из которых приходился отцу уже взрослым сыновьям. Леонид отказывался оставить без отцов ещё не возмужавших спартанцев.

Хотя спартанцы встретили персов в составе куда более крупного греческого воинства (численность которого разные историки оценивают в пять или семь тысяч человек), считается, что они сражались отважнее других и даже не рассматривали

вопросов об отступлении. В ожесточённых боях пали все триста спартанцев, сам Леонид и два брата Ксеркса.

## Коринф

Благодаря своему географическому расположению Коринф считался одним из самых богатых городов Эллады. Его выстроили на берегу Коринфского перешейка, что позволяло коринфянам контролировать сухопутную торговлю во всём Пелопоннесе. Кроме того, по обе стороны перешейка находились порты, в которые то и дело заходили другие греческие корабли. Большинство торговцев с радостью платили Коринфу вполне разумный налог за право провода кораблей через перешеек: альтернативой было длительное обхождение мысов Пелопоннеса.

Сам город был известен своей красотой. В некотором отношении он напоминал Афины, а его акрополь, расположенный на высоте 600 с лишним метров, щеголял самым известным в Греции храмом Афродиты.

На протяжении большей части классического периода Коринф играл важную роль в политической жизни греков. Благодаря первым тиранам, Кипселу и Периандру, город сумел добиться явного экономического процветания, пока около 550 г. до н. э. спартанцы не свергли действующего правителя и не устроили в Коринфе олигархию.

Хотя коринфян и спартанцев трудно назвать друзьями, в конфликтах между Спартой и Афинами Коринф поддерживал первых – из-за торгового соперничества с последними.

Помимо торговли, Корифн занимался проведением общегреческих празднеств, главным среди которых считались Истмийские игры, проводившиеся каждый год (вероятно, весной).

Кроме того, город славился непревзойдёнными проститутками, которые иногда отдавались мужчинам бесплатно в храме Афродиты в качестве подношения богине. На протяжении долгих веков эти женщины выступали в роли своеобразной “туристической достопримечательности”. Торговцы и путешественники беспрерывно возвращались в Коринф в поисках плотских утех, оставляя свои деньги в других частях города. В целом же проститутки Коринфа были настолько известны, что получили собственное эвфемистическое название: “коринфские девушки”.

## Саламин и Платеи

На следующий же год после Фермопильского сражения Ксеркс добрался до Афин и сжёг город фактически дотла. Не пощадил он даже храмы, украшавшие знаменитый афинский Акрополь. Наконец, он загнал греческий флот в ловушку при Саламине, в нескольких вёрстах от Афин. Парадоксальным образом, благодаря хитрой стратегии и грамотному судовождению греки одержали на море решительную победу.

Опасаясь, что теперь греки смогут отрезать ему пути отступления в Персию, Ксеркс отступил с частью войска в Сарды. Большая же часть его армии осталась в Фессалии. В том же 479 году персы снова двинулись на афинян, однако на этот раз

к ним был послан эмиссар, который предложил Афинам чрезвычайно выгодные условия в случае перемирия. Опасаясь, что афиняне примут его предложение, спартанский воевода Павсаний принял верховное командование надо всеми греками и встретился с персами в ожесточённом сражении рядом с Платеями. Хоть и потеряв многих сынов своего отечества, греки вновь одержали победу

В 478 году до н. э. Павсаний освободил Кипр и осадил два города персов в Малой Азии. После этого персы навсегда отказались от своих притязаний на греческие владения.

## Сиракузы

Пожалуй, главной колонией греков всегда были Сиракузы. Возведённый в 733 г. коринфскими колонистами на мысе в восточной части Сицилии, этот город добился стремительного процветания благодаря плодородной сицилийской почве и множеству торговых маршрутов, пролегавших поблизости от него. В дополнение к самим Сиракузам колонисты основали и небольшую крепость на острове Ортигия (ныне Орти́джа), который был соединён с Сиракузами при помощи моста.

На пике своего развития Сиракузы могли похвастаться званием самого крупного города Греции. Благодаря смеси разных культур (финикийцев, греков, коренных сицилийцев и итальянцев) город быстро достиг численности населения в более полумиллиона жителей.

Возможно, поэтому же политический курс Сиракуз постоянно менялся. После недолгого демократического периода, которым были отмечены первые годы пятого века до нашей эры, город оказался в руках одного тирана, затем другого, и так на протяжении большей части его истории. Любопытно, что тирания делала Сиракузы только богаче и помогала сдерживать карфагенян, которые часто пытались покорить всю Сицилию. По иронии судьбы, когда тирана наконец свергали, он нередко скрывался за стенами ортиджийской крепости.

Тираны активно способствовали развитию греческой философии и искусства. Они приглашали к себе художников, скульпторов и поэтов. Многие видные деятели античной науки и искусства родились или проживали именно в Сиракузах.

# Пелопоннесская война

Пелопоннесской войной называют достаточно продолжительный конфликт между спартанцами и афинянами. Продлился он с 431 по 404 гг. до н. э. и быстро разросся до противостояния двух крупных лагерей: Делосского союза во главе с Афинами и Пелопоннесского во главе со Спартой.

По мнению большинства историков, причины этой войны сводятся к банальному политическому соперничеству за ресурсы и земли, хотя существует предположение, что она стала возможной прежде всего потому, что спартанцы и афиняне причисляли себя к двум разным народностям: дорийцам и ионийцам соответственно.

Зная о том, что афинянам не выстоять в открытой борьбе со спартанцами на суше, афинский военачальник Перикл решил использовать тактику постоянных набегов на пелопонесское побережье. Для этого Афины выстроили огромный флот, который первые два года действительно наводил на спартанцев ужас и подрывал экономику Пелопоннеса.

А затем всё пошло наперекосяк. После очередного морского похода, состоявшегося в 429 году, жители Аттики вернулись в свои города – и пали жертвами чумы. Всего за четыре последующих года около трети населения Аттики выкосило разразившейся эпидемией – включая и самого Перикла.

Уже не уверенные в своей победе, члены Делосского союза начали грызться между собой. В 425 г. до н. э. остров Лесбос восстал против Афин, и хотя его воины потерпели поражение, недавние союзники уже попросту не могли доверять друг другу. Правда, после того как афинский полководец Клеон сумел заманить спартанское воинство в западню на острове Сфактерия и взять множество сынов Спарты в плен, в Пелопонесском союзе появилась крупная антивоенная фракции. Однако ещё четыре года спустя Афины снова начали терпеть поражение за поражением, пока государственный деятель Никий не заключил со спартанцами шаткий мир.

Спустя шесть лет, в 415 г. до н. э., различные афинские и спартанские отряды вновь начали грызться друг с другом в Пелопоннесе, что привело к возобновлению военных действий. Вскоре Афины предприняли рисковую экспедицию в Сиракузы в надежде захватить самый богатый город Пелопоннесского союза. Поражение оказалось настолько разгромным, что, по некоторым свидетельствам, в афинскую гавань не вернулось ни одно судно. В дополнение ко всему, Спарта обратилась за помощью к своим давним врагам – Персам. Заинтересованные в поддержании конфликта, те выделили ресурсы на построение спартанского флота, который лишил Афины морской гегемонии и положил конец затянувшемуся соперничеству.

## Расцвет македонцев

Как бы невероятно это ни прозвучало сегодня, ещё в четвёртом веке до нашей эры холмистые македонские земли считались родиной варваров, которые имели достаточно мало общего с цивилизованной Элладой. Подобное отношение не вполне соответствовало действительности, поскольку большинство македонцев были пастухами, охотниками и землепашцами, а не воинами. Кроме того, хотя их культура заимствовала многие элементы из более развитой эллинской, невозможно оспорить само её существование, то есть буквально назвать македонцев *варварами*.

Македонский двор, многое впитавший из афинского, издавна был известен своими интригами. Как правило, каждый новый царь восходил на престол только после убийства своего старшего родственника (нередко – прежнего царя), что давало македонским владыкам солидный повод для паранойи.

Как и некоторые другие великие цивилизации, македонцы начали своё восхождение к славе лишь после горького поражения. В 359 до н. э. иллирийские племена на голову разбили македонское войско. Царь Пердикка III, которому на тот момент только-только исполнилось тридцать лет, пал на поле боя вместе с четырьмя тысячами македонских мужей. Сместив своего старшего брата посредством дворцовых интриг, трон занял Филипп II – отец Александра Великого.

Филипп прославился как опытный полководец и дальновидный политик, который не только привёл свою страну к умеренному процветанию, но и активно участвовал в политике других греческих государств.

Когда фиванцы и фокидяне разожгли Третью Священную войну 356-346 гг. до н. э., Филипп вмешался в неё на стороне фиванцев. Вскоре после этого он покорил Фракию и окончательно завоевал своё место среди влиятельнейших лиц Эллады.

Тогда же, в начале Третьей Священной войны (356 г.), и родился Александр. На его долю выпало несчастливое детство и сложные отношения с отцом – во многом потому, что у Филиппа хватало причин ожидать, что сын попытается убить его ради обретения власти. Этот конфликт закончился уже во взрослом возрасте Александра, когда во время битвы он *спас* отца вместо того, чтобы позволить врагам собственноручно расчистить ему дорогу к власти.

Вместе с тем, Александр уже в ранние годы проявлял себя как талантливый ученик и будущий стратег. Он охотно изучал военное дело и фактически вырос на историях о героическом веке. Учителем же его был великий философ Аристотель – возможно, величайший из гениев классического мира.

С молодых лет Александр принимал участие в походах своего отца и был весьма популярен среди солдат. Примечательно, что Александр любил воспроизводить легендарные события мифов, особенно Троянской войны. Он приносил жертвы богам, произносил религиозные речи и проводил старинные обряды. После того как его воинам удалось одержать героическую победу над персами, Александр обрёл практически беспрецедентную славу по всей Элладе (которая считала персов едва ли не главными из своих врагов).

Затем Александр начал долгий марш по побережью, захватывая города Ионии и систематически обращая в бегство персидские армии. Рассказывают, будто в царстве Фригии Македонский посетил храм, в котором хранился знаменитый гордиев узел. Оракул объяснил Александру, что, согласно пророчеству, тот, кто

сумеет распутать узел, будет править всей Азией. Александр решил проблему со свойственной ему прямотой – вынул меч из ножен и рассёк узел одним ударом.

## Падение Персии

К 333 году, будучи ещё юношей, Александр достиг сирийской границы. За несколько месяцев до этого новый царь Персии Дарий III начал собирать могущественную армию. К тому моменту, когда Александр и Дарий смогли помериться силами, у Дария были все шансы на победу. Тем не менее, грамотное использование конницы (и в определённой мере уверенность в своей победе) помогли Александру потеснить отряды противника. Не готовый к столь быстрому поражению, персидский царь потерял самообладание и приказал отступать в надежде на скорый реванш.

Реванша не случилось. Хотя Александр не стал нагонять персидскую армию, он подчинил себе Сирию и Финикию, а затем завоевал Египет, в котором он практически не столкнулся с сопротивлением. Там он основал город, назвав его в свою честь Александрией. В том же году Александр двинулся в Месопотамию, где снова столкнулся с Дарием. После тяжёлого поражения Дарий вновь вынужден был бежать.

Это оказалось концом персидского сопротивления. Дарий больше не смог собрать крупную армию, способную встать между Александром и столицей Персидской империи. В 330 г. до н. э. Александр вошёл в Персеполь, захватил королевскую казну и сжёг город. Несколько месяцев спустя Дарий был убит персидским предателем.

## Империя Александра

Но даже взятие Персеполя не положило конец военным походам Александра. Сначала юному императору нужно было обеспечить Персию хотя бы подобием экономической стабильности. Затем он попытался её расширить. Так или иначе, Александр воевал ещё четыре года, за которые его войско прошло по территориям современного Афганистана, Ирана, Пакистана и даже по югу стран, которые однажды войдут в советский блок.

В 326 г. до н. э. Александр добрался до Индии, где объявил о создании мировой империи, которую, по его мнению, будет представлять союз греков, македонян и персов. Он не собирался объединять их культуры (к чести Александра, он вообще не предпринимал попыток искоренить традиции, принятые его подданными), но хотел подчинить три народа единому правителю. Другие страны наподобие Индии и Египта должны были играть в его империи вторичную роль.

В этих целях Александр основал несколько городов, в которые специально стал призывать греческих и македонских иммигрантов. Он даже приказал многим своим офицерам жениться на персидских дворянках.

Но планам юного завоевателя не суждено было сбыться. Далеко не все из его помощников были согласны с политикой Александра, да и божественный статус, который тот начал себе приписывать, вызывал у многих чувство противоречия. Сам же Александр начал терять здоровье из-за бесконечных походов и буйного пьянства. Умер он всего в тридцать два года – произошло это в 323 до н. э. в Вавилоне.

# Глава четвёртая:
# Протагонисты

При создании персонажей игроки получают в распоряжение 100 очков. Они могут приписать персонажу до 40 очков недостатков и 5 очков прихотей. Разумеется, в играх, посвящённых эпическим подвигам или масштабным политическим конфликтам, ведущий может открыть персонажам доступ и к большей сумме очков.

## Характерные типажи

### Проксеной

Греческие города не обменивались послами. Вместо этого каждый город поддерживал связи с уроженцами *других* полисов, которые представляли интересы своих покровителей у себя на родине. Такие люди назывались **проксеноями** – например, афинянин мог быть проксеноем Коринфа и представлять его интересы среди других афинян.

Как правило, проксенои занимали видные политические должности. Если их отношения с городом-покровителем портились, они не только утрачивали свои должности, но и нередко теряли авторитет среди соотечественников.

### Аристократ

Даже в самых демократических городах аристократические династии всё ещё играют огромную роль в политической жизни своего полиса. От знатных людей ожидали преданного служения родине и соответствия множеству нравственных идеалов. Не стоит и говорить, что далеко не каждый аристократ этим идеалам *действительно* соответствовал, а простые люди и вовсе старались избегать молодых аристократов, не желая оказаться во власти их прихотей.

### Атлет

Мало кто любит спортивные состязания так, как греки. В промежутках между крупными соревнованиями атлеты практически каждый день выкраивают немного времени для упражнений. Греки, преуспевающие в спорте, славятся по всем полисам, а в родных городах нередко получают щедрые дары. Так или иначе, практически каждый грек обладает хотя бы самой общей спортивной подготовкой.

### Варвар

Для греков варварами были все, кто не говорил на их собственном языке. В более частном смысле варварами считались выходцы из "малоцивилизованных" культур вроде скифов, фракийцев и македонцев.

Строго говоря, македонцы не были варварами: они жили на севере материковой Греции и постоянно впитывали в себя эллинскую культуру. Другое дело, что они вели себя с исключительной воинственностью – во многом потому, что им приходилось защищаться от куда менее цивилизованных соседей.

Фракийцы жили на холмах и в лесах к северо-востоку от Македонии. Греки презирали их за жестокость и даже более воинственный характер, чем тот, которым отличались спартанцы и македонцы. С другой стороны, фракийцы часто поступали к ним в армию в качестве наёмников. Фракийцами часто считались и жители окрестных земель, которые с современной точки зрения фракийцами не были.

Скифами называли всадников и кочевников, живших на необъятных равнинах Евразии. Греки рассказывали сотни причудливых историй об этих бродячих народах, хотя их редко видели в самой Элладе.

## Гетеры

Для общества, в котором женщины мало чем отличались от разумного имущества, гетеры (то есть “спутницы” или “куртизанки”) обладают на удивление ощутимым авторитетом и даже свободой действий. Некоторые из них весьма подкованы в литературе и философии. Известны гетеры, которым удавалось сколотить целое состояние, развлекая гостей разговорами, чтением стихов или игрой на кифаре.

В дополнение к этому, куртизанки принимают участие в некоторых религиозных праздниках в качестве танцоров и музыкантов. Хотя гетерами часто становятся иностранки или бывшие рабыни, они страдают от гонений меньше, чем кто бы то ни было.

## Ремесленник

Основная часть городского среднего класса зарабатывает на жизнь, производя товары для местных. В богатых торговых городах ремесленники изготавливают различные изделия и для продажи за рубежом. Ремесленниками в Элладе считались не только плотники, гончары или каменщики, но и художники, скульпторы и другие представители искусства.

По историческим причинам многие ремесленники были метэками.

## Пастух, землепашец, табунщик

За пределами городов живут землепашцы, фермеры и табунщики, которые продолжают вести тот же образ жизни, который вели их предки ещё тысячу лет назад. Они возделывают почву или пасут стада коз и овец. Большинство фермеров работают на себя, хотя богатые землевладельцы часто нанимают работников для обработки своих полей.

Увы, эта сказочная свободная жизнь уже сотни лет недоступна илотам – рабам спартанцев, которые вынуждены возделывать почву своих хозяев просто в надежде спасти свою жизнь.

## Герой

Будучи ярким представителем военной аристократии (а если верить преданиям, то и сыном бога), герой следует своему великому предназначению. Его жизнь полна приключений, войн, пиратских набегов, сражений с чудовищами и ссор с богами. Не стоит и говорить, что этот типаж существует лишь в приключенческих и мифологических играх, действие которых разворачивается ещё в Бронзовый век.

## Философ

Философы размышляют о природе нравственности, человеческой жизни и самого мира. Многие из них зарабатывают на жизнь обучением молодых аристократов и их детей. Особенно популярны философы в интеллектуальной жемчужине Греции – Афинах.

## Поэт

Литературное творчество греки ставят превыше всех остальных видов искусства. В ранние времена поэты бродили по греческим городам, рассказывая былины и мифы для развлечения дворянства. В классический период поэты создавали уже новые, авторские произведения, нередко соревнуясь друг с другом за звание лучшего сказителя.

Со временем именно поэты придумают трагедию и комедию, хотя большинство будут заниматься созданием стихов, имеющих значение только для определённых людей или полисов: например, од, прославляющих победы местных атлетов.

## Лекарь

Хотя греческая медицина немного отстаёт от того уровня, которым отличаются некоторые окрестные земли (вроде Египта), лекари пользуются огромным спросом. Основой лечения считается использование целебных трав. Большинство знахарей поклонятся Аполлону и Асклепию – богам света и врачевания.

## Жрец

Время от времени правительство каждого города отбирало граждан для поддержания храмов, администрирования храмовой собственности, проведения бесчисленных ритуалов и обучения простых горожан основам религиозной нравственности. Чаще всего жрецы происходили из особых семей и родов, хотя исполнителем божественной воли могли избрать и простого старейшину, лекаря или юродивого.

## Моряк

Жители прибрежных городов постоянно выходят в море – кто ради рыбалки или торговли, а кто – ради колонизации дальних стран или защиты других моряков от пиратов. Профессия моряка считается одной из самых востребованных. В отличие от большинства других греков, моряки всегда могут с лёгкостью найти работу в любом прибрежном полисе.

## Раб

Рабы встречаются во всех уголках Эллады. Многие из них выполняют грязную работу, однако хватает и подлинных мастеров или разнорабочих, которые могут обладать определённым авторитетом среди простых греков. Рабы часто сопровождают армии и могут даже заработать себе свободу, если будут отважно сражаться в тяжёлые для эллинов времена. Жители некоторых полисов используют рабов в качестве городских стражей и блюстителей порядка.

## Солдат

Война считается неотъемлемой частью греческой жизни, однако профессиональные солдаты появились в Элладе только после Пелопоннесской войны. До этого армии состояли из гражданских лиц, которые развивали свои боевые навыки только в свободное время.

## Колдун

Греческая мифология полна историй о магах и ведьмах, которые обретали свои способности благодаря богам и чудовищам. Абсолютное большинство магов принадлежали к женскому полу, хотя в отдельных историях упоминались и прорицатели или гадатели. Разумеется, даже в фантастических играх подавляющее большинство колдунов может состоять из простых шарлатанов.

## Спартанец

Хотя своих стереотипов хватало и у других городов Эллады, спартанцы заслуживают самостоятельно типажа. Единственные среди греков, спартанцы целиком посвящали жизнь военному делу, отказываясь от любых других профессий. Сельским хозяйством, торговлей и ремеслом занимались илоты и периэки.

Другое дело, что благодаря строгим порядкам и долгому обучению спартанцы уже с молодых лет отличались непревзойдёнными боевыми навыками и считались лучшими воинами Эллады.

По иронии судьбы, серьёзные требования к дисциплине в *собственном* городе заставляли спартанцев искать развлечений в других полисах Греции. Из-за распутного поведения во время странствий спартанцев считали жестокими, наглыми и ненасытными.

## Преступник

И конечно, даже в самых цивилизованных городах Эллады хватало воров, грабителей и бандитов. Некоторые из них собирались в настолько крупные шайки, что нападали на целые поселения. В героический век численность таких шаек может достигать таких пределов, что они могут населять целые холмы и леса. В это время на них могут охотиться благородные воины и герои.

В классический период преступников в Греции куда меньше, однако, с другой стороны, в городах не существует явных “правоохранительных органов” и поимкой воров занимаются в основном сами пострадавшие или специально отобранные для этого рабы.

## Женские персонажи

Греческая культура строится на весьма и весьма сексистских традициях. В любой период античной истории женщины получают от 5 до 10 очков недостатка Социальное клеймо. В большинстве городов этот недостаток равен только 5 очкам, поскольку женщин считают глупыми и несамостоятельными существами, однако видят как сравнительно полноценных личностей.

В Афинах и других крупных городах это дополняется множеством социальных ограничений, которые превращают женщин в своего рода “живое имущество”. Они живут в уединённых местах, в отдельных частях дома, а порой и вовсе в особых пристройках. Они не могут выходить на улицу без сопровождения, а во многих городах должны носить на лицах прозрачные вуали. Всё их имущество и права находятся в ведении их опекунов (отца, братьев и мужа).

Это не значит, что в играх, действие которых разворачивается в Древней Греции, невозможно выступать в роли женщины. Греческие мифы упоминают женщин, которые давно заслужили уважение мужчин и даже считаются своеобразными героинями. Тем не менее, такие женщины чрезвычайно редки и чаще всего всё равно должны бороться с сексистскими настроениями в окружающем обществе изо дня в день.

## Одежда

Абсолютное большинство греков носили **хитоны** – своего рода льняные рубашки без рукавов. Как правило, его закрепляют на плечах с помощью застёжки. Женский хитон длиннее, доходит до лодыжек и обычно дополняется рукавами. Большинство хитонов отличаются белым цветом, но вполне поддаются покраске.

Поверх хитона греки надевали плащи или **гиматии** – тяжёлые накидки, которые также крепились на плечах при помощи застёжек. В жаркие дни мужчины могли носить гиматии без хитона.

Гиматии часто были цветными: аристократы носили более яркие, а простолюидины – более тёмные гиматии. Кроме того, вместо гиматия аристократы могли носить изящные мантии, известные как **хламиды**.

Спартанцы часто носили кроваво-красный гиматий в качестве военной униформы. Считалось, что при ранении кровь из раны спартанца сливалась с цветом гиматия, что мешало врагам понять, что он ранен.

Греки редко носили головные уборы, хотя они могли прятать голову под тканью во время жары, а некоторые горцы даже носили подобие широкополых шляп. Как уже говорилось ранее, женщины часто прятали лица под фатой или другой прозрачной вуалью.

Обычной обувью считались **сандалии**, хотя при необходимости греки могли надевать и закрытые сапоги или другую практичную обувь. Впрочем, нормальным считалось и пребывание в общественных местах вообще без обуви.

Более того, мужчины не стеснялись обнажённых тел и вполне могли упражняться нагишом.

## Имена

Греческие имена в большинстве своём связаны со словами из древних диалектов, и каждое из них обладает своим значением. У большинства греков лишь одно имя, хотя в официальной обстановке они называют и имя своего отца, и место, в котором родились. К этой же форме наименования они прибегают для разграничения людей с одним именем.

В исходном греческом произношении большинство этих имён дополняется окончанием -ос, -иос или -иас. Для образования отчества использовались окончания -идес (в случае с мужчинами) или просто -е (в случае с женщинами). Например, сына человека по имени *Меланиппос* могли называть *Меланиппидес*, в то время как его дочь – *Меланиппе*. В других языках эти окончания изменяются или попросту опускаются.

### Примеры мужских имён

Агафон
Дион
Лампон
Полигнот
Эсон
Эфиальт
Лид
Поликлейт
Анакреон
Эпилик
Лисий
Протагор
Аристагор
Евбул
Мегакл
Симон
Аристипп
Эврипид
Меланиппид
Солон
Аристофан
Евфидем
Мелисс
Сотад
Брасид
Главкон
Мирон
Сириск
Каллий
Горгий
Миронид
Теисий

Калликл
Гераклид
Неарх
Фрасимах
Хармид
Хермипп
Никий
Тимодем
Кимон
Гиппократ
Парал
Ксантипп
Критий
Гиперейд
Парменид
Ксенофон
Дамонид
Ихтин
Пасион
Ксено
Демокрит
Исократ
Периандр
Демосфен
Ламах
Финтий

**Примеры женских имён**

Этра
Эропа
Клеофера
Гармония
Клития
Парфенопа
Алкмена
Даная
Пенелопа
Арисба
Деянейра
Фрина
Аспасия
Галатея
Поликсена
Хризея
Хилейра
Фаргелия

### Прозвища

Многие греки дополняли имена прозвищами, которые иногда становились настолько известны, что полностью замещали их настоящие имена. Например, знаменитый философ Платон при рождении носил имя Аристокл, а непосредственно Платоном – *Широкоплечим* – его назвал учитель гимнастики.

Не все прозвища были приятными и уважительными. Один политик по имени Ферамен так часто менял сторону в конфликтах, что его прозвали Кофорном – то есть ботинком, который подойдёт любой ноге.

## Примеры характерных достоинств и недостатков

### Предназначение

Греки верят в предопределённость многих жизненных событий, которые наперёд известны лишь мойрам – богиням судьбы. Особенно это достоинство распространено среди героев Бронзового века, однако даже в реалистичных кампаниях, посвящённых классическому или другому хорошо изученному периоду греческой истории, игрок вполне может изобразить персонажа, который как будто рождён для совершения определённых событий. В конце концов, жизнь всегда была удивительным и необъяснимым явлением.

Стоимость этого достоинства рассчитывается по обычным принципам, изложенным ещё в основной книге правил **GURPS**.

### Грамотность

Приблизительно до 600 года до н. э. Греция представляла собой достаточно малообразованную цивилизацию, что повышает стоимость Грамотности до 10 пунктов. Особенно это относится к героическому периоду, в который писать и читать умели только цари и их приближённые.

В более поздние периоды, однако, образование начало распространяться всё шире, пока Греция не превратилась из полудикарской культуры в одну из самых развитых, образованных и эрудированных цивилизаций античного мира.

Считайте, что после 600 года до н.э. Грамотностью обладает любой персонаж, обладающий хотя бы одним уровнем Статуса. Остальные могут приобрести это достоинство за 10 очков *либо* вложить 5 очков в Частичную грамотность. Последнее предполагает, что герой способен читать и писать, но только очень медленно и с допущением ошибок. Например, для того чтобы понять обычное предложение, герою может потребоваться проверка IQ-2 и несколько минут свободного времени.

### Слава

В героический век Славу может представлять известный эпитет, прозвище или просто фраза, которая часто используется наряду с именем протагониста. Например, Агамемнона во многих стихах упоминают как “Агамемнона, властителя мужей”, а Ахилла часто зовут “богоподобным”.

В классический период Слава отражает общую известность протагониста.

И в героический, и в классический периоды Слава работает по тем же правилам, которые были представлены в основной книге правил **GURPS**.

## Сверхчеловеческое происхождение

Герой унаследовал кровь самих олимпийцев или хотя бы более мелкого божества, духа, нимфы или чудовища. Многие потомки богов сохраняют своё происхождение в тайне от окружающих. Когда об истинной родословной протагониста становится известно другим людям, они могут начать реагировать как с поклонением или восторгом, так и с отвращением или даже ненавистью – в зависимости от их личных отношений с родителями персонажа.

Не стоит и говорить, что это достоинство невозможно приобрести в исторических или хотя бы псевдореалистических играх. Стоит оно 25 очков.

Помимо прочего, наличие Сверхчеловеческого происхождения выступает в качестве обязательного условия для приобретения магических сил или других нечеловеческих способностей.

## Героическая сила

Для приобретения этого достоинства персонаж должен обладать Сверхчеловеческим происхождением. Фактически это достоинство позволяет развивать Силу (ST) персонажа до необычайных пределов. За 60 очков персонаж может повысить Силу до 15 уровня. За каждый уровень между 15 и 23 герой вкладывает по 10 очков. Ещё по 5 очков он тратит за повышение Силы с 24 уровня до 30. Наконец, начиная с 31 уровня Силы, игрок попеременно вкладывает 1 или 2 очка за каждый пункт этой характеристики.

## Тайна

Хорошими примерами тайн, которыми может обладать древнегреческий персонаж, могут послужить сокрытие информации о трусости, проявленной на поле боя, злоупотребление властью или нарушение религиозных законов (что может привести к изгнанию или даже смертной казни).

Попытка соперников или даже явных врагов разоблачить тайну протагониста может стать основой для полноценной истории, поскольку раскрытие самых зловещих секретов героя может сделать его персоной нон грата даже среди ближайших друзей.

Стоимость Тайны как игровой характеристики описана в основной книге правил **GURPS**.

## Социальное клеймо

Типичными примерами Социального клейма в Древней Греции могут служить несколько следующих:

- *Человек второго сорта (-5 очков):* например, метэк или женщина в большинство исторических периодов.
- *Ценное имущество (-10 очков):* герой считается просто ценной собственностью. Примером может стать раб (в любую эпоху) или женщина в Афинах классического периода.
- *Дикарь или преступник (-15 очков):* например, македонец, фракиец, другой северянин, беглый раб или настоящий преступник. В Спарте этим недостатком владели илоты.

## Примеры характерных навыков

### Бокс

Безусловно, в Греции не существовало самого термина “бокс”: вместо этого он назывался **пугилисм**, то есть “кулачный бой”. Считается, что именно из пугилисма пошло искусство, известное современному миру как бокс.

### Управление колесницей

Греки считались весьма посредственными всадниками, во многом потому, что они не использовали стремян. Тем не менее, богатые полисы часто использовали в бою колесницы – и это не говоря о простых развлечениях знати наподобие гонок на колесницах посреди города.

Непревзойдённые навыки управления колесницей нередко приписывались героям наподобие Ахиллеса и Деяниры. Если действие вашей истории разворачивается в героический век, подумайте о приобретении этого навыка.

### Езда без стремени

Поскольку стремена в Древней Греции попросту не существовали, всадникам было куда труднее сражаться в седле. Любые боевые проверки во время верховой езды проходят со штрафом -2, в то время как проверки *самой* верховой езды получают штраф -3. Если противник пытается выбить героя из седла, тот проходит проверку Езды без стремени со штрафом -6.

### Игры

Нам мало что известно о правилах греческих игр, однако ещё ахейцам были известны самые разнообразные игры – от простого метания костей до коттабоса (подробно описанного в **Первой главе**) и даже примитивных аналогов современных настольных игр.

### Музыкальный инструмент

Греки всегда ценили красивую музыку, и умение играть на тех или иных инструментах считалось огромным достоинством. Дилетанты и новички часто играли на лире, в то время как профессиональные исполнители предпочитали кифары, флейты и всевозможные рожки.

# Глава пятая:
# Боги и море

В этой главе мы кратко поговорим о морской жизни греков – включая особенности, присущие маневрированию на античных судах. Абсолютно каждое из этих судов подходит и героическому, и классическому периоду истории эллинов.

Все на борт!

## Жизнь морехода

Прежде всего, вам следует знать, что греки редко покидали порты зимой. Направление средиземноморского ветра, как и погода в целом, сильно зависели от текущего времени года. Греческие моряки издавна знали, в какой период им следует отправляться в путь, а в какой – переждать недельку за кубком разбавленного вина.

“Морской сезон” начинался поздним февралём (который в некоторых городах назывался Иерос). Продолжался он до сентября (Боэдромиона) или, в лучшем случае, октября (Пианепсиона). Иногда – особенно во времена войны – корабли выходили в море даже несмотря на зимние заморозки, однако ветер швырял их по морю, словно игральные кости. И там, где могли рисковать военные, этого никогда не делали простые торговцы.

Когда греки занялись первооткрывательством (приблизительно начиная с восьмого века до нашей эры), они разработали тактику потребления прибрежных ресурсов. Заключалась она в том, что моряки постоянно держались возле берега и сходили на него к вечеру. Чем меньше они потребляли запасов пищи или воды с корабля, тем было лучше для путешествия.

## Как изображать богов

В фантастических играх на путешествие протагонистов по морю – как и по суше – могут существенно влиять боги. Как их изобразить в игре? Вы вольны сами придумать свой вариант, однако в целом придерживайтесь следующих принципов.

• ***Богам нет дела до протагонистов***. Они могут протянуть руку помощи своим любимчикам, но лишь при условии, что будут находиться в хорошем расположении духа. Если герой часто молится им, никогда не наносит им оскорблений и по возможности приносит им жертвы, они дадут ему средство для преодоления текущих препятствий. Следует повторить ещё раз: они дадут ему *инструменты* для устранения проблемы – однако не станут решать её за него. Как и ведущие ролевых игр, олимпийские боги любят следить за тем, как герои сами выпутываются из неприятностей.

• ***Боги не всесильны и не всеведущи***. У олимпийцев достаточно сил, чтобы сокрушить смертную армию или одурачить другого бога – однако они страдают от множества ограничений. В греческой мифологии хватает историй о том, как смертные – смертные! – побеждали богов в их собственных играх. Даже Зевс не

видит всего и не может заставить любого другого бога подчиняться ему буквально из раза в раз.

• ***Богам чужда нравственность.*** Нельзя сказать, что олимпийские боги чудовищны – но их трудно назвать благородными или даже просто "хорошими". Зевс далеко не раз совершал преступления, а Гадес – добродетельные поступки. В зависимости от своего настроения, один и тот же бог может помочь персонажам наутро, но попробовать убить их уже к обеду. С другой стороны, это значит, что ни один бог не требует от своих последователей хоть сколько-нибудь благородного поведения...

• ***Боги не любят враждовать.*** Безусловно, они регулярно это делают – однако если действия персонажа поставят бога перед выбором "помочь смертному, но навлечь на себя гнев другого олимпийца" и "остаться в добрых отношениях с другими богами", тот, несомненно, выберет мир. Другое дело, что боги могут помочь персонажу косвенно – например, отправив ему в поддержку другого героя.

• ***Боги не презирают людей***. Несмотря на всё вышесказанное, древнегреческие божества отличаются от представителей многих других языческих пантеонов в том отношении, что они ценят людей. Они восхищаются их красотой, вдохновляются смелостью ахейских воинов или наслаждаются пьесами эллинских драматургов. Что удивительнее всего, греческие боги настолько ценят свободу воли, что чрезвычайно редко пытаются управлять разумом смертных врагов напрямую.

## Пища

Еда на корабле даже проще того обычного молочно-зернового рациона, которым питается большинство эллинов на земле. В целом корабельное меню представлено зерном и овощами, которые закупаются каждые несколько дней на берегу. Серьёзной проблемой остаётся хранение воды, поскольку греки, как и весь мир, ещё нескоро научатся консервировать свежую воду на срок, превышающий всего несколько дней.

Трюмы купеческих кораблей обычно вмещают достаточно пищи, чтобы команда могла питаться ей несколько недель кряду. Военные корабли лишены такой роскоши, и их команда пополняет свои запасы на берегу если не каждую ночь, то хотя бы раз в два-три дня. Экипаж торговых судов нередко пополняют свой рацион рыбой, пойманной на ходу. Военным обычно нужно спешить, и на подобные развлечения у них попросту не хватает времени.

### Размещение команды

Корабли часто бросают якорь у берега, сходя на сушу каждую ночь. Если плохой погоды не ожидается, корабль может идти даже ночью: в этом случае команда просто растягивается прямо на палубе или спускается в грузовой отсек. Такой отсек не всегда бывает оснащён для сна, и матросам приходится облокачиваться на мешки с зерном. Для капитана и других носителей "офицерского звания" исключений не делается: они спят вместе с командой.

Интересно, что на многих торговых судах выделено специальное место под алтари, которые располагаются на верхней палубе. Предназначены они для

ежедневных молитв или жертвоприношений, которые неизменно проводятся в затруднительных ситуациях.

## Античная торговля

В Бронзовый век все страны восточного Средиземноморья связаны между собой торговыми путями – которые чаще всего проходят по морю. Чёрное дерево и слоновая кость из Египта, стекло из Ханаана, олово и бронза из Сирии, керамика из Греции – всё это перевозится на небольших торговых судах, которые регулярно встречаются в пути, порой даже обмениваясь ресурсами. Некоторые экспедиции идут так далеко на запад, что достигают берегов Италии и Сицилии. Эти торговцы могут вернуться домой с янтарём, медью или другими ценными сувенирами.

Про торговлю в так называемый героический век нам известно немного, однако уже в классический период она развивалась поистине семимильными шагами. Афинам требовался беспрерывный поток зерна, взамен на которое местные ремесленники и землепашцы отдавали керамику и оливковое масло. Богатейшим источником зерна считаются города на побережье Чёрного моря, где проживают народы, которым в будущем суждено стать крымскими и южнорусскими племенами.

Помимо этих далёких земель, зерно активно поставляет Египет – один из крупнейших экспортёров провизии в Средиземном море. Немало пищи приходит из Делоса.

Пассажирские перевозки редки, так как большинство греков чересчур заняты своими делами (и войнами!), чтобы отвлекать ещё и на путешествия. Другое дело, что иногда грекам нужно посетить фестиваль или игры, проходящие в каком-нибудь отдалённом краю. Иными словами, пассажирские перевозки именно *редки* – но назвать их неслыханным делом было бы глупо.

### Два класса купцов

В целом грекам известны два типа купцов. **Науклерос** владеет собственным кораблём и целиком получает всю прибыль. **Эмпорос** перевозит свои товары на чужом корабле (разделяя трюм с другими эмпоросами) и в благодарность отдаёт капитану-науклеросу часть своей прибыли. Кроме того, многие знатные люди нанимают науклеросов для перевоза своих собственных товаров, однако такие торговые операции часто остаются одиночными или хотя бы нерегулярными проектами.

## Срок путешествия

**В хорошую погоду** (и с разгруженным трюмом) корабль проходит до 9 километров в час. Это касается даже военных судов при условии, что гребцы будут часто сменять друг друга. Иными словами, дойти от Афин до юга Киклад можно за пару дней. До Крита - за три дня. Родос и большинство городов Ионии достижимы лишь на четвёртом дне путешествия, а путешествие в Сирию или Египет может занять от недели до десяти дней. Военные корабли, которые редко плывут по ночам, могут прийти в пункт назначения ещё позже.

**В плохую погоду** моряки чаще всего спускают паруса и сосредотачиваются на гребле. Обогнуть Пелопоннес при дурной погоде афиняне смогут за три, четыре, а то и пять дней. Достичь Сицилии или южной Италии они смогут лишь на десятом-двенадцатом дне пути. Самые отдалённые колонии наподобие Франции или Испании достигаются за три недели, если даже не за 24 дня.

В дополнение к этому, стоит заметить, что ветер в Средиземноморском бассейне чаще всего *дует на юг*. Иными словами, даже если торговец достигнет Египта всего за неделю, возвращаться назад ему придётся уже две-три. С полным трюмом обратное путешествие может занять недели и даже месяцы.

## Виды кораблей

### Триера

Почти все военные корабли древнего мира относятся к классу галер – судов, передвигающихся за счёт гребли. Главным военным судном классической эпохи считается триера (или, на латинский манер, трирема) – корабль с тремя рядами вёсел. Если верить Фукидиду, первые триеры были построены коринфянами ещё в 700 году до н.э.

Любые морские сражения античного мира практически до наступления нашей эры по своей сути представляли собой столкновения между эскадрильями трирем.

Стандартная трирема измеряется приблизительно 35 метрами в длину и 4-5 метрами в ширину. От киля до верхней палубы в трireме всего пара метров (не больше трёх).

Как и следует из названия, триера, или трирема, щеголяет тремя рядами вёсел, расположенными в шахматном порядке. За каждым веслом сидит по отдельному гребцу, которому доставалась своя собственная скамейка. Нижние два ряда вёсел находились в корпусе корабля, ещё один ряд располагался на палубе.

Нижние гребцы назывались **таламитами**, средние – **зигитами**, а верхние – **франитами**. Поскольку франитами приходилось дольше тянуться до воды (а также поскольку они всё время находились под огнём неприятеля), платили им больше.

Триеры известны своими парусами, которые принимали форму квадрата. В бою корабль двигался исключительно на вёслах. Парус не просто спускали, но зачастую и вовсе оставляли на берегу! Известны случаи, когда перед боем матросы снимали и клали на сушу всю мачту, возвращаясь к ней только после победы.

Номинально триерой (во всяком случае, в Афинах) командовал **триерарх**, который почти всегда был знатным горожанином или богачом, на деньги которого и строилось судно. Однако его задачей в действительности было отслеживание состояния судна и наличия провианта. Настоящим капитаном был **кибернет**, то есть кормчий. На эту должность брали только опытных моряков (желательно – сведущих в боевой тактике). Умные триерархи никогда не перечили кибернетам – по крайней мере, в военное время.

На носу триеры обычно стоял **прорей –** дозорный, выслеживающий неприятеля и следящий за состоянием всего носа. За работой гребцов следил **келевст**, которому помогал **флейтист**. Наконец, для выполнения всевозможных приказов со стороны корабельного начальства на триере отводилась должность **пентеконтархоса**.

Численность боевой команды редко превышала 24 человека, причём непосредственно воинов могло быть ещё меньше. Остальные занимались оперативной починкой судна и выполняли задачи матросов.

Основной же состав триеры представляли 170 гребцов, из которых порядка тридцати были франитами. Вопреки популярному стереотипу, мало кто из гребцов был рабом. Гребля в боевых условиях требовала огромного профессионализма, а потому гребцы (особенно франиты) часто считались достойными представителями всего греческого общества.

## Пентеконтер

Своё название пентеконтер получил от пятидесяти весёл, которые торчали у него по бокам в два ряда (один ряд был представлен 11, другой – 14 вёслами). Встречался он ненамного реже трирем. Пентеконтер быстрее шёл под парусом, но уступал триерам в гребле. Капитан подобного судна звался **пентеконтархом**.

## Галера у Гомера

В “Илиаде” упоминаются корабли всего с 20 гребцами на борту. Если такие ладьи существуют в вашей игре, считайте, что управляют ими всего два “морских офицера”: герой и кормчий (он же кибернет). Основной задачей такой галеры служит доставка брони, оружия и провизии для основной части войска.

## Торговые корабли

И конечно, было бы невозможно не упомянуть купеческие суда, которые в Древней Греции были представлены исключительно парусными кораблями. Ни один купец в здравом уме и трезвой памяти не стал бы оплачивать труд десятков, если не сотен гребцов – особенно учитывая, что торговым судам практически никогда не требовалась чрезвычайно высокая скорость или маневренность.